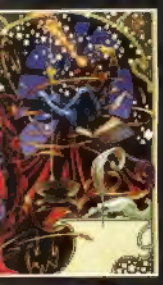
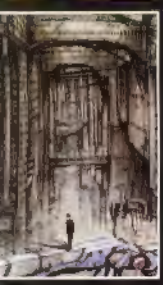
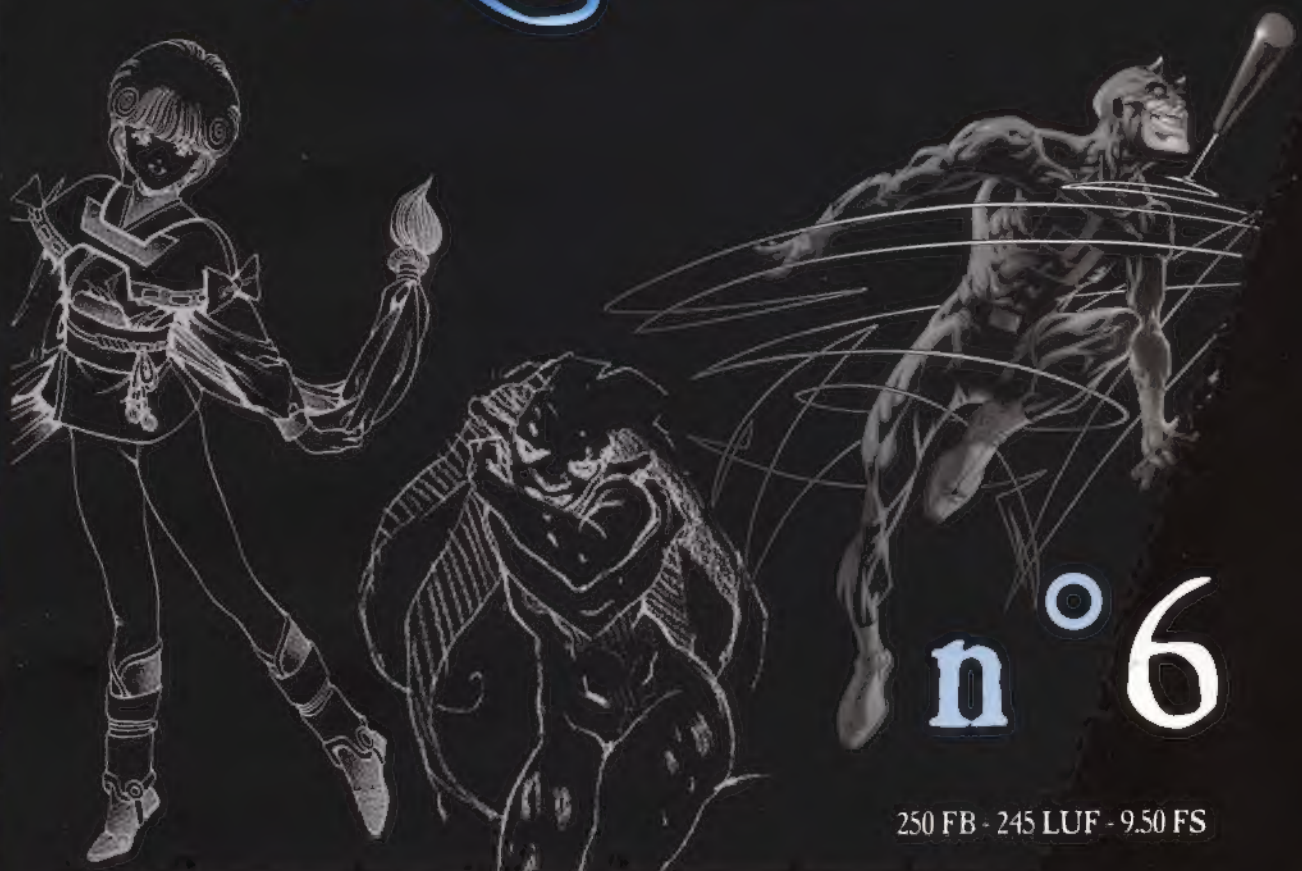




L'IMAGE-BD DANS TOUS SES ÉTATS

Eklipse

35 FF



n°6

250 FB - 245 LUF - 9.50 FS

L 9568 - 6 - 35,00 F -RD

Masakazu KATSURA

SCHUITEN - PEETERS

Les Cités Obscures

Joe QUESADA

Ash - Daredevil

Will EISNER

Spirit - Big City

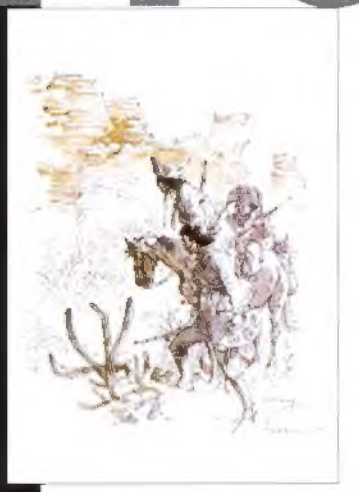
Claire WENDLING

Aphrodite - Amalou

Chevaliers d'Arthur - Legend

portfolio

Hermann



10 planches en couleurs numérotées et signées par l'auteur

PORTFOLIO I

uniquement vendu en souscription auprès de l'éditeur

SEMIC PRIVILEGE

FORMAT : 25 X 35 CM
VENTE PAR CORRESPONDANCE
DE 300 EXEMPLAIRES
NUMÉROTÉS ET SIGNÉS

Portfolio Hermann 1 au prix unitaire de **399 F** (frais d'expédition compris)

Nom : ..... Prénom : .....Né(e) le ...../...../..... Adresse : .....

..... Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....

Ci-joint mon règlement de ..... FF par

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Eurochèque

❑ Carte bancaire (merci de compléter) : Nom : ..... N° de carte bancaire : | | | | | | | | | | | | | | | |

Date d'expiration : ...../..... Signature :

A retourner accompagné de votre règlement à : Semic S.A.- Portfolio Hermann 1 - 4 Ter Boulevard Gabriel LAURIOL- 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14 - Fax : 02 51 86 17 31

[6. STRUCTURAL]

EDITORIAL

Il m'est souvent arrivé en me promenant dans des musées de m'extasier devant un simple bout de terre cuite, ou de métal datant du fond des âges. J'imaginais les mains menues façonnant ces petites choses, y laissant ces petites entailles ou ces motifs réguliers. Je restais là, le souffle coupé, à me dire, "Tu as vu, c'était il y a si longtemps, et pourtant déjà, l'homme faisait les choses belles…". On conçoit si aisément qu'il faille faire de l'utile, mais du beau ? Pourquoi ? N'est-ce pas là toute la question de l'art ?

"Mais oui, qu'est-ce que l'art ? " se demande notre petit dernier… Est-ce qu'il n'est pas trop dur d'être neuvième art quand le huitième est la télé ?!

Les auteurs de bédé française s'associent pour promouvoir leur art, tandis que le comics, qui se définit comme une industrie, ne songe qu'à sa survie. Loin de toute crise financière ou existentielle, le manga continue d'être consommé et de faire 40% des sorties dans les kiosques et librairies confondus… Et Ekllipse continue son bout de chemin, pour montrer la bédé autrement…

Tout ça pour dire que la bédé de demain, ce sont des auteurs, des chiffres, mais aussi des lecteurs. Lire c'est bien, mais ça ne suffit plus ! la bédé doit se montrer et doit s'expliquer, que ce soit à vos profs, à vos copains et copines, à vos collègues ou même à votre dentiste !

Faites lire Ekllipse !

A.E.

Ekllipse est édité par :

SEMIC S.A.

45, rue Broca 75005 PARIS
Tél : 01 43 36 32 00
Fax : 01 43 36 37 96
E-mail : Semic@wanadoo.fr

Directeur de la Publication :
Henri-Claude PRIGENT

Directeur de la Rédaction :
Patrick MANOUKIAN

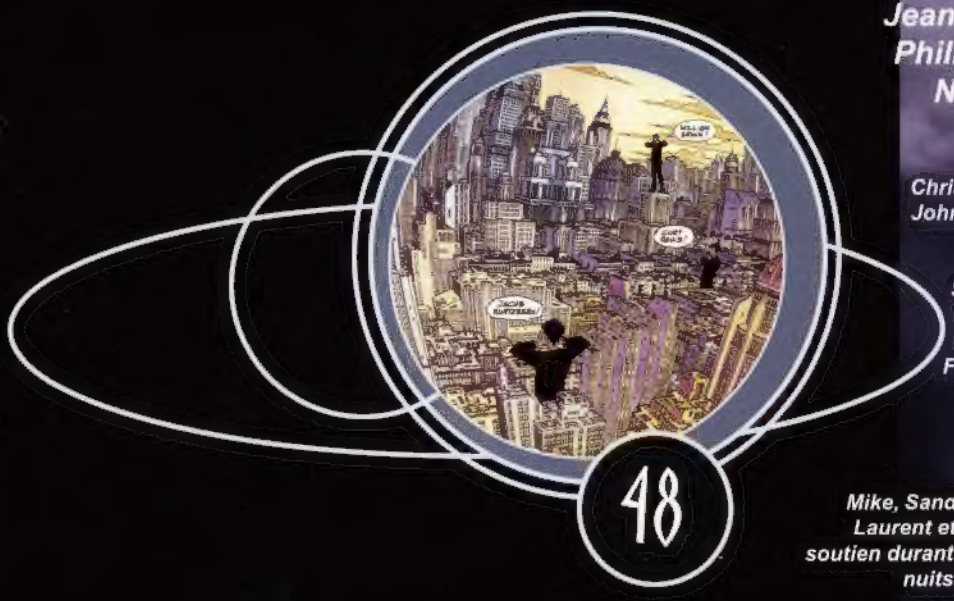
Publicité et Partenariat :
Jean-Luc JOGUET

Conception et Réalisation :
Falhène Prod.

Moca Croce
20140 PETRETO BiCCHiSANO
Tél/Fax : 04 95 24 39 25
Mobile : 06 15 73 32 08
E-mail : Ekllipse@hotmail.com

Rédactrice en Chef :
Aude ETTORI

Directeur Artistique :
Fabrice DERAEDT



Rédacteurs :
Miceal Beausang
Vincent Bonami
Jean-Marc Lainé
Philippe Mouret
Nicolas Pona

Remerciements
Barry Kitson, Christophe Chabouté, John Mac Cambridge, Joe Quesada, Nandy Dakesian, Sébastien Dallain, Avalon Studio Claire Wendling, François Schuiten, Benoit Peeters, Will Eisner, Denis Kitchen

Et :
Mike, Sandro et son épouse, Laurent et Cotch pour votre soutien durant les interminables nuits de ce bouclage !!

Merci aux maisons d'édition qui nous soutiennent...

EKLLIPSE est publiée bimestriellement par :
SEMIC
45, rue Broca 75005 PARIS.

Distribution : Ekllipse Magazine est disponible en France, en Belgique, en Suisse, au Luxembourg et en Corse en cherchant bien !

Tout document envoyé est supposé autorisé pour publication sauf réserve contraire expresse. Ekllipse Magazine étudie les textes et dessins même non sollicités, mais aucune responsabilité de la part de l'éditeur ne pourra être engagée. Les documents non retenus seront retournés à leurs auteurs s'ils nous parviennent accompagnés d'une enveloppe à la taille voulue et suffisamment affranchie.

Ekllipse est une marque déposée. Tous les droits concernant le contenu de cette revue sont réservés, et aucune reproduction totale ou partielle ne peut être faite sans obtenir préalablement l'autorisation écrite de la part de l'éditeur. Les illustrations appartiennent aux sociétés ou aux maisons de productions qui les ont éditées. Si ces photos apparaissent dans le magazine sans qu'il soit précisé leur auteur, cela ne doit pas être considéré comme une remise en cause de leur statut.

Contact publicitaire : Aude Ettori 04.95.24.39.25. Service abonnement : Philippe Moinet 02.51.86.14.14, Bon d'abonnement en page 74.

Tous droits réservés.

Commission paritaire n° 1204k79664.
Imprimé en CEE.

SOMMAIRE

Soleil Levant

13

PAS DE POLEMIQUE !
Exceptionnellemnt, pas de Routard Otaku ! p. 10

Masakazu Katsura

Adolescence !... p. 13
Jeunes et primesautières les éternelles adolescentes de Katsura mettent à genoux leurs amoureux transis. Le Vaudeville juvénile à trouvé son maitre...

Zenith

27

GUIDE DU BÉDÉPHILE
Nom d'un Gadget, un Cabot ! p. 24

Claire Wendling

La belle et la bête... p. 25
...Alors tout doucement, dans l'ombre grise de sa mine, une patte après l'autre s'est avancée la bête : un grand fauve de papier lascif et prédateur, qu'elle a sur le champ libéré...

Soleil Couchant

39

GUIDE DU COMIC-ADDICT
Une autorité veille sur les Comics... P. 36

Joe Quesada

Inferno !... p. 39
Un sauveur renait de ses cendres, tandis qu'un risque-tout saute les yeux fermés dans les bras du danger. Quand Joe Quesada ne joue pas les diablotins, c'est qu'il rend leur feu aux légendes oubliées...

SOMMAIRE

69

DOSSIER ARCHITECTES

Dans mes errances au cours des pages, j'ai vu de nombreux paysages. Depuis les pavés d'un lointain passé, jusqu'aux cités suspendues d'un avenir improbable, j'ai vu tant de murs dressés que mes yeux ne sauraient les compter, et maintes pierres témoignent de mon passage...

WILL EISNER

La ville à son esprit, génie es-tu là ?... p. 69

ARCHITECTURE EN ASIE

Des murs ouverts sur le monde p. 55

60

CITÉS OBSCURES

Exploration chez Schuiten et Peeters... p. 60

Avec leur série les Cités Obscures, riche d'une douzaine d'albums étalés sur 20 ans, Schuiten et Peeters, ont créé un univers parallèle de villes aux noms exotiques ou évocateurs. Alaxis, Urbicande, Samaris ou Pâhry retiennent prisonniers les malades du mal-lire...

RIEN QUE POUR VOS YEUX

A LA PAGE
On les a lus et ça nous a plu ! P. 6

BULLES D'AIR
Coups de cœur, premiers albums, V.O., etc. P. 12, 23, 26, 38, 48

BULLE D'ART
Karim Francesco Badachaoui, Rodéo à Vegas... P. 73

EXERCICE DE STYLE : BARRY KITSON
Mon royaume pour un Empire... P. 79

EXERCICE DE STYLE : CHRISTOPHE CHABOUTÉ
"En BD, tu n'imposes rien, tu proposes..." P. 90

TACHES D'ENCRES
Des commentaires et des idées ? écrivez nous ! ... P. 96

(E)TOILE NUMÉRIQUE
Pixels insolites, retrouvez-nous sur Internet, P. 98

85

PIXELS : JOHN MAC CAMBRIDGE

Un Irlandais à Paris... P. 85

"Quand je suis arrivé en France, j'ai commencé par livrer des pizzas ! J'ai pris la moto... Je me suis perdu, puis je suis tombé en panne ! Je suis resté là pendant une heure avant d'appeler ma boite. Quand le mec est arrivé il m'a demandé si j'avais bien livré la pizza. Je lui ai répondu que non... que j'étais perdu ! Il m'a montré la porte d'à côté en disant : "Mais, c'était pour ici ! " ...Là, je me suis dit que je devais faire du dessin !! "

Devant les étagères (réparées depuis le dernier bimestre), je contemplais les murs ouvrés aux ouvrages d'âge murs. Devant ces reliques d'un autre temps je me posais l'inéluctable question : comment ces édifices de papier allaient-ils franchir les années ? Seront-ils, à l'instar des sept merveilles, dissipés un à un dans les brumes du souvenir... Pour qu'il n'en reste qu'un !

Culture Bédé

Les ministères se réveilleraient-ils ? toujours est-il que cet automne la bédé est à l'honneur :

Jusqu'au 23 mars 2001 dans les 13 hectares du Parc de Bercy, tout d'abord, où elle s'affiche dans "les jardins de la bédé".

Mais aussi à la Bibliothèque nationale de France, où jusqu'au 7 janvier, seront glorifiés les "Maîtres de la bande dessinées européenne". Retrouvez ou découvrez Caran d'Ache, Smythe, Franquin, Hergé, Macherot, Gotlib, Moebius, Swarte, Druillet et les autres... au cours d'une visite de plus d'un siècle de planches.

Ashes to Ashes

Quelques plumes de feu pour un oiseau mythique, l'éternité avant la nuit pour le découvrir, et une nouvelle façon de raconter l'éveil et la tolérance. Encore un monument de Tezuka ! (Tonkam)

Ho, qu'il est laid !

Outre la coupe de balais à poussière du pauvre Katsuo, l'idée même d'un manga de baston, pourrait vous faire rater ce vrai petit bijou d'humour et de décalage ! L'affreux gringalet va subir autant d'initiations que de coïncidences qui en feront... euh ... un héros ? (Glénat)

Amendes douces ?

Voici reparaître chez Pika le début des tonitruantes aventures des fliquettes de Fujishima. Aussi jolies que délurées, ces drôles de nanas n'hésitent devant aucune ruse pour faire respecter le code de la route ! Depuis les yeux doux jusqu'au carburateur débranché, rien n'arrête ce duo musclé ! (Pika)

A l'abordage !

Voici l'histoire du trésor du terrible pirate One Piece, ou plutôt, voici l'histoire de Luffy, qui pour devenir le plus grand pirate du monde doit le retrouver. Bien sûr ne devient pas pirate qui veut, surtout quand on ne sait pas nager ! Tête de mort et jambe de bois, voilà un voyage dont on ne revient pas ! (Glénat)

"A plu ?"

C'est fini ! Après 42 épisodes, le manga porteur de Glénat s'achève. Dragon Ball et ses boules de cristal prennent une retraite bien méritée après sept ans de publication française. (Glénat)

A poil et à plume...

...Ainsi vont les anges ! Mais ceux-là sont d'une engeance bien particulière puisqu'ils émanent des imaginations fertiles de jeunes auteurs français. Ce recueil réunissant les œuvres des 11 vainqueurs du premier concours Tsuki, regorge tout bonnement de talent. (Tonkam)

Dans ma librairie

Au tour de Schirlf Book de faire les honneurs de cette rubrique. Ex-libris, Jacquettes et Dédicaces au programme :

752, chaussée de Waterloo
1180 Bruxelles Belgique.
www.schirfbook.com

Portfolio in extenso chez Cinéflash : Philippe Buchet en A3...
Les Essarts le Roi 01 30 88 90 22

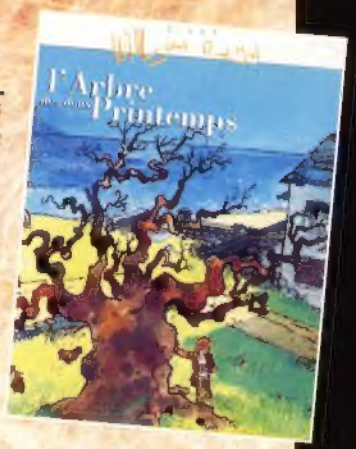
ACTUS

De cape et d'épée

Bondissant et virevoltant tel un Zorro égaré au dix-huitième siècle, le nouveau titre signé Marini aux pinceaux (il ne s'arrête donc jamais ?!) et Desberg nous transporte au coeur des intrigues Vaticanes, de neuf mystérieuses familles et de certains collectionneurs de reliques... (Dargaud) ☛

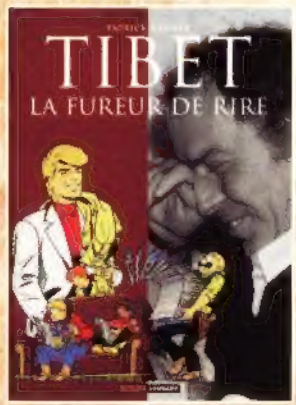
L'Histoire sans fin...

Il nous a quitté mais pas son fils ni ses amis. L'arbre des deux Printemps, le dernier album de Will, sort cet hiver. Il en avait dessiné les six premières planches, son fils et une brochette de complices ont terminé le récit de Rudi Miel. Nous pouvons donc lire l'histoire de Julien de Saint-Rodrigue et sa quête : retrouver l'épée de son aïeul et grand voyageur Alexandre. (Le Lombard) ☛



Il est revenu !!

☛ Près de quinze ans après sa disparition tragique dans la Bataille de Carthage, Lone Sloane est de retour d'entre les morts, et quel retour ! Philippe Druillet revient à la bande dessinée avec Chaos, et c'est, sans surprise, un monument. (Albin Michel)



Monographie

☛ Si vous voulez tout savoir sur le papa de Chick Bill et Ric Hochet, précipitez-vous sur ce large volume. En forme de témoignage, de son enfance à Marseille aux caricatures de la Tibetière, illustré de centaines de pièces rares ou inédites, on ne peut faire plus complet que cet ouvrage ! (Le Lombard)

Donjonland...

Un donjon de plus à porter au crédit des hyper-productifs Sfar, Trondheim et Larcenet ! Le gardien ne peut qu'en attester, la gestion d'un donjon, c'est tout un travail, et on ne s'improvise pas "Maître du donjon" avec de la barbe à papa et des décors en carton pâte ! (Delcourt) ☛

Once there were Gods

La Tour de Babel, Le deuxième volet des aventures de Mort Cinder est enfin réédité ! Faut-il encore présenter le talent à l'état brut d'Alberto Breccia, l'homme qui a inspiré des générations de monstres sacrés, comme Toppi, Muñoz ou encore Pratt ? Incontournable. (Vertige Graphic) ☛

L'autre Prophet

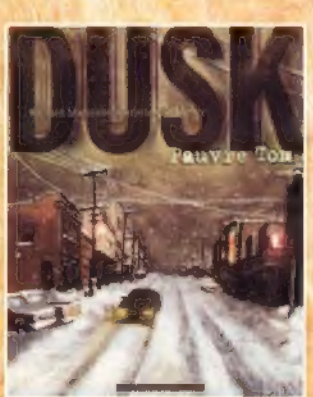
☛ Nouveaux venus dans le monde du phylactère, Gomez-Montero et Tarek nous invitent avec "le Prophète de Tadmor" à découvrir une Afrique alternative et futuriste, opprimée, dont la "Guilde du Safran" pourrait bien être le seul salut. (Vents d'Ouest)

Once there were gods 2

☛ Dans une série de petites nouvelles noires et grinçantes, suivons les enquêtes de l'inspecteur Coke. Dino Battaglia est un autre maestro italien du neuvième art. Incontournable aussi ! (Mosquito)

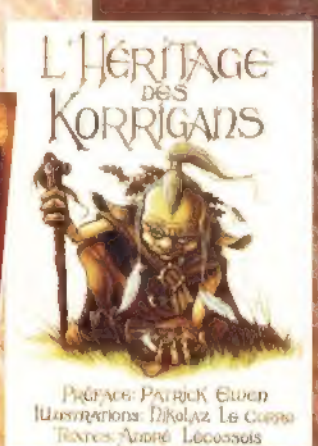
Crépuscule

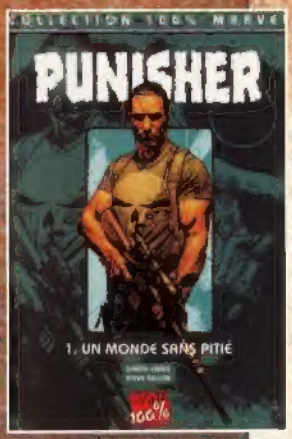
Salem, 4000 habitants, 4 morts le même soir, c'est suffisant pour que le FBI déploie 3 agents sur cette affaire trop vite classée par le Shériff local. Sombre à souhait et magnifiquement peinte par le duo De Metter et Marazano. (Les Humanoïdes Associés). ☛



Palet Breton

Si vous êtes en panne de cadeaux de Noël, jetez un oeil sur la production de "Sidh et Banshees" images, 18, rue Alfred Rondeau, hollard 89260 La Chapelle sur Oreuse. On retrouve le pays Breton dans "L'Héritage des Korrigans", de Nicolas Le Corf et André Lécossois, un voyage illustré au pays de ces féériques Korriganed, édité chez Synapse Graphic. ☛





Ça va cogner !

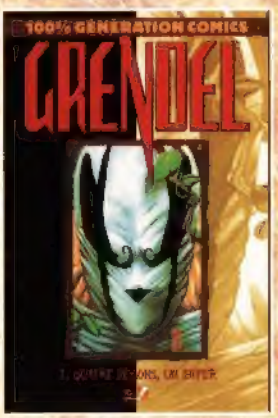
Frank Castle est de retour ! Et lorsque le duo responsable de Preacher, Garth Ennis et Steve Dillon nous le mettent en scène dans 100% Punisher, ça ne pardonne pas, ça tache ! Âmes sensibles s'abstenir. (Marvel France)

La Larme à l'oeil...

Juste à temps pour Noël, les éditions Bagheera publient 4 albums humoristiques de Michel Monteil et Patrick Larme. Au menu, Gobelins, Sorcières Pérés Noëls et Fantômes passent au crible d'un humour "Bête et méchant" !

Génération 100%...

Une première, la gamme 100% de Marvel s'étend hors de la maison des idées. Pour commencer donc, le splendide Grendel "Quatre démons, un enfer" de Jamie Robinson et Teddy Kristiansen. À découvrir si ce n'est déjà fait ! (Marvel France)

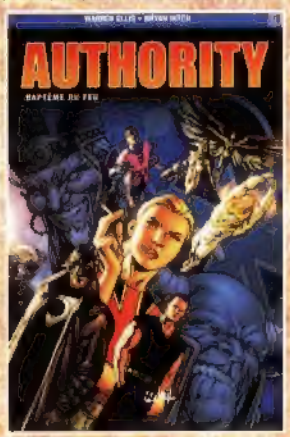


Loisel rebondit...

En attendant Peter Pan, puis le sixième opus de la Quête de l'oiseau du Temps, pourquoi ne pas se faire une petite partie de Gift ? En effet le jeu de plateau de Cryo est basé sur des character-design de Régis Loisel himself. Bestioles, monstres et créatures plantureuses au programme !

Des séries qui méritent le grand écran !

Soleil vient de se lancer à son tour dans la publication de BD US, et on n'est pas déçus ! Ouvrez tout simplement Authority et vous comprendrez... Le grand format pour Brian Hitch, c'est comme l'écran géant pour une superproduction américaine, ça s'impose !! (Soleil) Les impatients, eux, liront le numéro 4 chez Semic...



Et dans la lignée "on ne choisit que des titres qui ont fait leurs preuves, l'éditeur toulonnais enchaîne avec Wildcats/X-Men, dont la première partie est signée Lobdel/Charest... Oui !, le même Travis Charest qui prépare un métabaron avec Jodo ! (Soleil).

...Chasseurs d'Ailleurs

2 fanzines ce bimestre : Ailleurs présente de très nombreuses interviews et brosse large (comics, manga ne sont pas oubliés).

E. Daney - 63, Rue de la Commune - 44400 Rezé.

Chasseurs de Rêves parcourt autour d'un thème central les univers parallèles de l'imaginaire : cinéma, design vidéo ou littérature.

Mickaël Ivorra - 37, rue Simart - 75018 Paris

...Concours BD

Bédébu, qui organise l'an prochain une biennale Jodorowsky, propose dès maintenant aux jeunes de plus de 15 ans un concours de bande dessinées. Tous les genres et styles sont acceptés, seules contraintes, format A3 maxi et pas de planches en relief... Vous avez jusqu'au 1er février !

Bédébu asbl
rue des échelles, 5.
7000 Mons, Belgique.

Crossgen au menu

Deux nouvelles séries au mois de novembre, puis deux autres en décembre, le nouvel éditeur américain Crossgen fait une entrée en force cet hiver dans les kiosques français... C'est que Mystic, Sigil (novembre), Scion et Meridian (décembre) sont quatre comics différents, qu'un mystérieux symbole réunit... Que peut bien cacher ce tatouage que l'on retrouve partout ? Réponse avant Noël. (Semic)

De Piranèse à Schuiten et Peeters...

Le Musée Fesch d'Ajaccio ouvre ses portes à partir du 25 octobre à l'exposition "Rêves de pierres", un voyage dans le temps et dans l'espace architectural du dessinateur et graveur du XVIIIe aux auteurs des cités Obscures (voir notre dossier).

© Copyright Image Store

Alpha Omega Librairie

L'autre Dimension de la VPC

Précommandes Comics :

$ à 7.50FF*.

Abonnements US :

pour 6 n°achetés,
le 7ème offert

* : Ou au cours, selon conditions générales de vente.

VPC

VPC

C O M I C S - T O Y S

M A G A Z I N E S , A R T B O O K S ,
JAPANIMATION, VIDEO - DVD imports, T-SHIRTS - POSTERS,
G A M I N G - C A R D S , T R A D I N G - C A R D S

I M P O R T S U S - V F - B A C K I S S U E S

A c h a t , v e n t e , n e u f e t o c c a s i o n .
S e m i c , M a r v e l , L u g , A r e d i t , M a n g a s

Fax (33) 0 320 559 054 - 25, rue de la Clef - 59800 LILLE -
Alpha.Omega@wanadoo.fr

Tel : (33).0 320 319 375

www.alphaomega.fr

ACTUS pas de polemik...

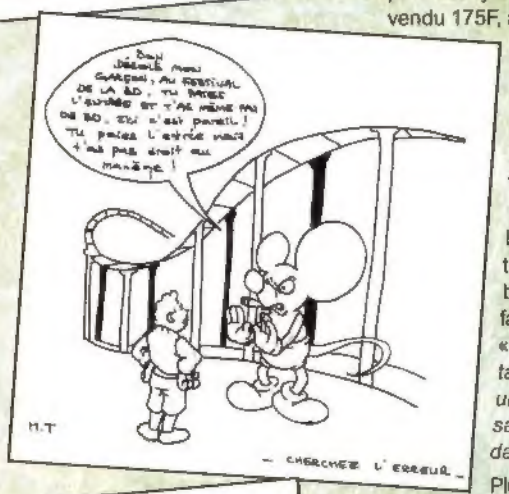
A l'heure où certains salons de bédé oublient le respect dû à ceux qui les font vivre : le public et les auteurs sans lesquels rien n'existerait, nous ne pouvions faire autrement que de nous faire l'écho d'une partie des intéressés vers les autres : vous. Un salon de bédé, pour le public, c'est un joyeux moment de rencontre avec les artistes. Pour les artistes, quel que soit l'enthousiasme qu'ils partagent, c'est deux ou trois jours de travail bénévole, où ils abandonnent leurs planches sans aucun dédommagement. S'il semble évident à nous autres, lecteurs qu'on nous offre un beau dessin, on oublie trop souvent que ce cadeau n'est pas un dû. Votre dentiste ou votre plombier font-ils des heures sup' gratuites le week-end pour la beauté du geste ? Vous même, en feriez-vous autant ?

L'inflation au guichet du festival de la BD

Pour l'édition 2001 du festival, le prix du passeport trois jours passe de 95F à 175F. «Un prix plus juste» estiment les organisateurs qui sous-traitent désormais la billetterie

Article paru dans «la Charente Libre» du 10/10/2000

Picsou aurait-il été recruté par le festival international de la bande dessinée d'Angoulême? En tout cas, les tarifs d'entrée de la prochaine édition subissent une inflation, comprise entre 40 et 84%, à faire pâlir d'envie les compagnies pétrolières. Le billet journalier passe de 50 à 70F alors que le passeport trois jours bat tous les records. Il sera vendu 175F, au lieu de 95F l'année dernière.



Les p'tits Mickeys désireux de participer à la fête vont devoir racler les fonds de tiroir.

«*Ces nouveaux tarifs n'ont pas été fixés au hasard*», justifie Véronique Le Hégarat, la secrétaire générale du FIBD, dont la billetterie est désormais sous-traitée (lire encadré). Le problème principal concernait les fameux passeports trois jours: «*On perdait de l'argent sur ce tarif, explique-t-elle. Il y avait un vrai trafic. Certains l'utilisaient deux jours et le revendaient ensuite.*»

Plus globalement, les organisateurs ont estimé que leurs tarifs étaient bien trop faibles depuis la mise en place d'une entrée forfaitaire en 1996. Auparavant, les visiteurs devaient s'acquitter de la somme de 20F pour entrer sous les bulles et de 30F pour visiter chaque expo. Ce qui, à l'arrivée, correspondait à des tickets moyens proches de 100F.

BONJOUR, JEUNE HOMME?
70F L'ENTRÉE?
BOUHH! MOI QUI VENAIS JUSTE ACHETER QUELQUES ALBUMS...!
BON... J'IRAI AU SUPER MARCHÉ, AU MOINS L'ENTRÉE EST GRATUITE!
COMMENT?
COMPARÉE À UNE PLACE DE THÉÂTRE, L'ENTRÉE DU FESTIVAL N'EST PAS CHÈRE?
OH! LES AUTEURS SONT DONC PAYÉS POUR LEURS DÉDICACES?
NON?
ALORS NE COMPAREZ PAS CE QUI NE PEUT PAS L'ÊTRE, JEUNE HOMME.

Répondre aux demandes des festivaliers

Le FIBD se défend d'avoir voulu faire payer au public ses difficultés à convaincre de nouveaux partenaires privés. La véritable motivation est de trouver les moyens aux exigences des festivaliers: «*Ils veulent de plus en plus d'expositions et d'animations, nuit et jour,* remarque Véronique Le Hégarat. *En fait, on a constaté qu'ils consommaient le festival comme un parc d'attraction. Sans copier leurs tarifs, on a décidé de s'en rapprocher.*» Après avoir enregistré une chute de 18% de la fréquentation l'année dernière à cause de la mise en place de la journée sans voiture le dimanche, les organisateurs ne craignent pas de décourager les visiteurs: «*En réservant leurs billets avant le 15 décembre, ils peuvent bénéficier de tarifs réduits (60F et 150F), avec en plus, une affiche du festival en cadeau*», tempère Véronique Le Hégarat.

Au contraire, le FIBD parie sur une augmentation de 10% du nombre d'entrées, ce qui ferait passer les recettes guichets de 1,7MF à 2,2MF. Une belle bouffée d'oxygène pour une manifestation qui a toujours eu du mal à joindre les deux bouts.

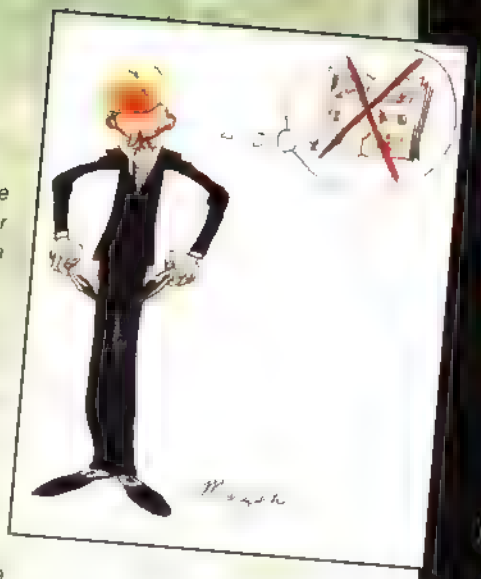
A condition que les festivaliers acceptent de jouer le jeu. L'Angoumoisine Cécile Chicault, Alph'Art du meilleur album jeunesse l'année dernière, a quelques doutes: «*Déjà, les gens râlaient de devoir payer pour accéder aux bulles*», constate-t-elle.

Jean Mardikian, co-fondateur du festival (gratuit à l'époque) et adjoint à la culture, s'interroge également : «*Je comprends que le festival augmente ses tarifs pour équilibrer son budget, Mais j'aurais aimé que cela se fasse en concertation avec les collectivités locales, qui avaient accepté l'année dernière d'augmenter leurs subventions, regrette-t-il. Peut-être que la meilleure solution aurait été de supprimer une action. C'est la même chose que la ménagère. En décembre, elle achète des oranges au marché, pas des cerises*».

Reste à savoir comment vont réagir les éditeurs, qui viennent à Angoulême d'abord pour vendre des albums. «*On peut craindre qu'ils en achètent moins,* avoue Guy Delcourt, *très mesuré. En même temps, le festival a besoin d'assurer sa pérennité et les tarifs restent accessibles*». Représentant des éditeurs au conseil d'administration du FIBD, Guy Delcourt, comme Jean Mardikian, était absent le jour où cette hausse des tarifs a été décidée.

Armel LE NY

Actus pas de polemik



La réaction de Claire Wendling, présidente de la Maison des auteurs, à Angoulême :

Inutile de vous dire que ce genre d'article nous a fait réagir,bien que la presse locale (Charente Libre, Sud Ouest, FR3)n'ait pas vraiment retransmis le mépris ressenti par les auteurs à leur egard considérés comme «l'attraction» du parc de loisir puisque c est la l'analogie qu a trouve le FIBD pour se justifier...

Je suis désolée, mais nous rappelons que la dédicace est un acte bénévole, que le public vient en grande partie pour ça (ok, c'est un autre débat),que les expos proposées par le salon ne drainent pas autant de monde, nous ne sommes a priori pas là pour permettre aux gens de se rembourser par un dessin gratuit de quelque chose qui n'est pas de notre fait. Rappelons au passage que la seule expo digne de ce nom l'an passé n etait pas le fait du FIBD, mais du CNBDI : Moebius. C'est un peu facile, après tout !

Rappelons aussi que si parc d'attraction il y a, le gars déguisé en mickey, il est payé pour ça ! Et d'autre part, puisqu'ils aiment les analogies, on paye rarement pour entrer dans un supermarché, comparaison qui me semble plus appropriée par rapport à ce festival.

Nous ne demandons pas à être payés, nous demandons le respect qui nous est dû. Nous ne sommes pas corvéables à merci pour permettre de renflouer les caisses mal gérées d'un festival qui a perdu toute direction artistique et toute dignité par rapport à ce medium que nous faisons vivre quotidiennement. C'est aussi indigne de traiter le public passionné en vache à lait, qui ne protestera pas, puisqu'il est passionné, il viendra quand même...

Nous n'avons pas envie que cette situation de porte à faux entre nous et le public pour cause de fric soit encore amplifiée

Ce tarif peut également porter tort financièrement aux petits éditeurs, obligés qu'ils sont de paraître à cette manifestation qui s'auto érige en institution de la médiatisation BD, bien que ses couleurs ternissent chaque année davantage. Sans parler de la retenue qui peut découler chez le public d'hésiter à découvrir de jeunes auteurs,moins «valeur sure», s ils ont à choisir en fonction de leur budget plus que d ordinaire.

Il est temps que la bande dessinée soit considérée comme le vrai médium culturel qu'elle est, de part sa richesse, sa diversité et ses origines, par ce genre de manifestations, et par les médias, bien,puisqu'on n'en a pas encore parlé

Il y a encore beaucoup a dire... Je ne voulais pas vous assommer a froid :-), donc a plus tard !

C.

La maison d'édition Soleil a fait parvenir au FIBD une lettre manifestant son mécontentement (extraits)

J'apprends avec surprise l'augmentation prohibitive du prix d'entrée du prochain Salon d'Angoulême. J'estime être un artisan actif (au même titre que l'ensemble des éditeurs et auteurs) du succès du Festival.

Outre l'organisation coûteuse et mobilisatrice, l'ensemble de 18 profession, à savoir les éditeurs, les fabricants, les diffuseurs et surtout les auteurs, interrompent la totalité de leurs activités, et donc de l'économie, qui contribue à bâtir le succès de votre manifestation annuelle. Cette activité économique, je vous le rappelle, n'a pas eu à enregistrer ces dernières années d'augmentation sensible du prix de vente unitaire des albums. (...)

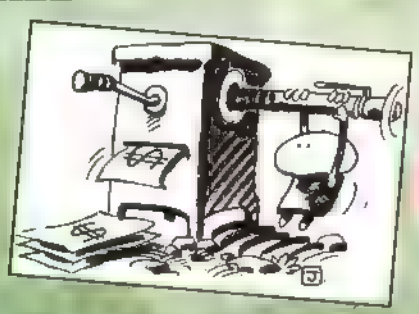
Je vous confirme donc une fois de plus, mon plus net désaccord sur la politique tarifaire que vous envisagez d'imposer au public, donc à notre profession.

Si vous deviez persister dans cette voie, nous nous réserverions différentes possibilités, allant du non paiement de notre facture du stand afin d'offrir l'équivalent au public en entrées gratuites, du blocage des caisses pour favoriser l'entrée du public sans le paiement d'aucune taxes, ou le boycott pur et simple de la manifestation 2001

Cette position n'engage bien sûr que les Éditions Soleil.

Mourad BOUDJELLAL

Editeur



N'hésitez pas à contacter la maison des auteurs pour en savoir plus !

lamaisondesAUTEURS

Nous tenons à nous excuser pour l'absence de la rubrique Nouveau Otaku. Elle retrouvera sa place dès le prochain numero.

Bulle d'Air

ROOKIES

Masanori Morita

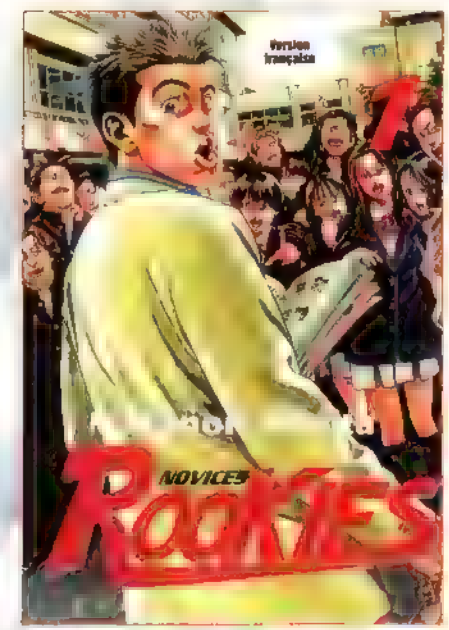
"*Un bon pédagogue doit comprendre l'importance d'un rêve et de le réaliser*"

Ainsi s'annonce le professeur Kawato. L'homme ne reculera devant rien pour ramener les mauvais éléments dans le bon chemin, à grand coup d'idéaux. L'histoire, naïve et banale à pleurer de ce bon professeur qui bouscule tout par ses bons sentiments, est d'un enthousiasme rare et communicatif. Petit à petit, l'hurluberlu maladroit et grotesque se mue au fil des pages en un merveilleux candide. Le bouffon devient émouvant, le voyou devient presque touchant, et l'on se prend à rêver à son tour qu'il y ait d'autres Kawato.

Masanori Morita mène la danse à un rythme endiablé. Son dessin atypique et très expressif brosse les personnages complexes et attachants d'une histoire à ne pas louper.

Rookies
Tonkam, 00

C'EST MOI QUI L'AI LANCÉE !!
TU DOIS AVOIR QUELQUE CHOSE À ME DIRE SUR LA BALLE !!!
OH OUI, J'AI À TE DIRE QUELQUE CHOSE
AH, CETTE BALLE !!
LA BALLE ?
NE FAIS PAS SEMBLANT DE NE RIEN SAVOIR !
BLA BLA BLA
BATAM
"WELCOME" S'ÉCRIT AVEC UN "O" ET NON UN "A" !!
WELCAME
HÉ
PASSE MOI UN PEU TON PEUTRE
JE PENSAIS TE LE DIRE
EN EFFET



JE VEUX DIRE QUE NOUS SOMMES EN DANGER
EH BIEN.
ÇA PEUT ÊTRE DANGEREUX
VOILÀ CE QUI INQUIÈTE ANIYA
DE QUOI IL PARLE, SHINJO ?
HEIN ?
PAS PLUS QU'IL NE NOUS FUIT
CE KAWATO, IL NE CHERCHE PAS À NOUS DÉTRUIRE
IL CHERCHE À NOUS CHANGER !

Masakazu KATSURA

SOLEIL COUCHANT

Avec humour, sensibilité et quelques touches d'érotisme, Masakazu Katsura dépeint les amours impossibles de l'adolescence dans un savoureux vaudeville à la japonaise...

E 11 pour

MASAKAZU KATSURA

Masakazu Katsura est né le 10 décembre 1962 dans la préfecture de Fukui au Japon. À l'origine de son métier, pas de grande vocation ou de réelle ambition artistique. Non sans humour, il révèle que son envie de faire du manga est juste née en voyant des élèves féliciter l'un des leurs pour avoir réalisé une illustration. Il comprend vite que cela pourrait lui apporter une certaine notoriété, et se met au dessin ! C'est encore une fois à des fins bien précises que quelques années plus tard, jeune lycéen, il participe au concours «Tezuka Jump Comics» : avec le prix, il compte bien s'acheter un ensemble stéréo !

Félicité

Masakazu se passera de musique pendant encore trois ans. Il lui faudra récidiver jusqu'à sa dernière année d'université, au bout de nombreuses heures d'un travail acharné .. pendant ses heures de cours, pour gagner la troisième place du concours avec Tsubasa (*Les ailes*) et .. acheter enfin, sa chaîne hifi ! Son projet primé, pourrait être considéré comme une première ébauche de la série Wingman.

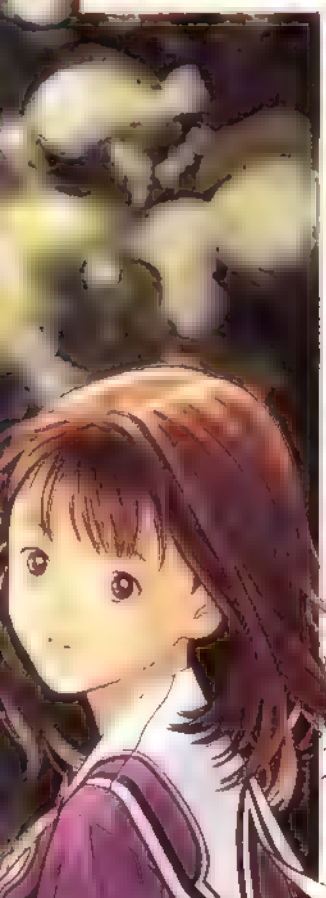
À ce stade, rien n'est joué, il s'essaie encore laborieusement à des bédés de S-F, et son succès d'amateur n'augure encore rien de sa carrière. Après avoir obtenu son diplôme, il entre aux Beaux Arts et sur les conseils d'un maître, il s'essaye à la comédie sentimentale. Bon gré mal gré, il acquiert les bases de ce genre qui ne l'intéresse pas vraiment. Cette nouvelle orientation s'avèrera cependant décisive : en 1981, il gagne la deuxième place du concours Tezuka avec «**Tenkousei wa Hensouhei !**», une sympathique bluette. Cet excellent résultat lui permet de débuter dans la profession sans passer par le stade d'assistant, ce qui explique en partie la relative maladresse de son style d'alors.

Après deux titres mineurs, il crée «**Wing-Man**», une série qui intègre deux thèmes qui feront sa marque de fabrique : la S-F et la comédie romantique.

Chwing

(phrase de transformation de Wingman)

Katsura a mis du temps avant de trouver son style. Celui-ci s'annonce avec Wing-Man où il mêle un style *kawaï* (mignon), proche du

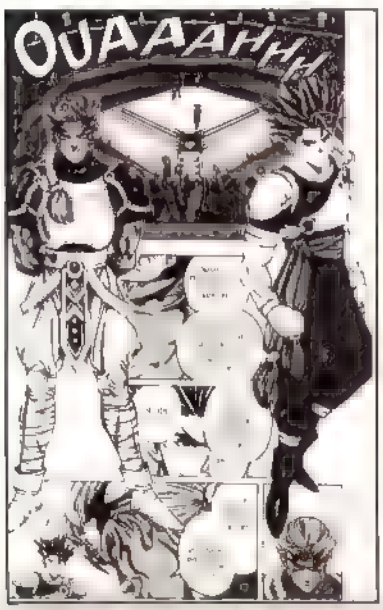


© Studio K2R 89

shojo, au design kitsch à souhait des sentai Cette appellation désigne un genre que beaucoup connaissent sans le savoir, avec des séries comme Bioman ou les Power Rangers.

Il y est donc question d'univers fantasques, mais régis par des règles bien précises tenues extravagantes et multicolores pour les héros, monstres biscornus et haute technologie qui relève plutôt de la magie

Wing-Man n'est rien de plus que le nom de guerre de Kenta, un jeune lycéen qui se déguise en Sentai pour «faire régner la justice» Le personnage excentrique estime qu'il est de son devoir de réprimander des élèves nattentifs, et réussit parfaitement ... à perturber les cours ! Mais bientôt, c'est à de véritables monstres qu'il aura affaire



Les héros de Kastura sont sans cesse soutenus par de ravissantes jeune filles dont les tenues fantaisie n'ont rien à envier à celle des pom-pom girls ou des Claudettes. Toutefois, celles de Wing-Man sont encore très enfantines !

Katsura dessine du Shonen (manga pour garçon), et ses éditeurs lui reprochent vertement le manque de sex-appeal de ses personnages féminins. Qu'à cela ne tienne, l'auteur arrange tout cela en «arrondissant les angles» et en créant des tenues légères qui se déchirent avec une facilité déconcertante. Bientôt les pages se remplissent d'autant de cadrages qui «accidentellement» montrent les des-

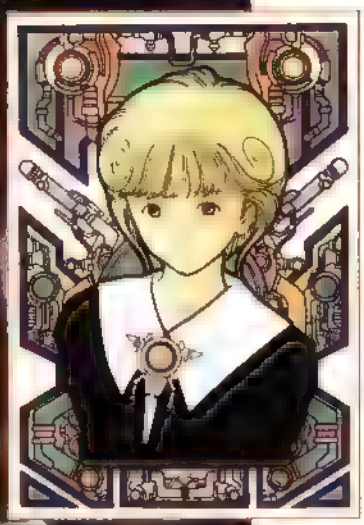
De l'encre et des pointes !

Projeté très vite dans le milieu professionnel, Katsura devra apprendre de nombreuses techniques sur le tas. A ses débuts, il utilise des marqueurs pour ses illustrations couleur Il les dilue et ajoute parfois quelques touches de pastel pour des compositions qui restent un peu pâlottes.

Mais voilà, Masakazu a pour ami Akira Toryama, le créateur de Dragon Ball Toryama ne comprend pas du tout les histoires d'amour dessinées par Katsura et encore moins pourquoi cela marche si bien ! Mais cela ne l'empêche pas d'y apporter son grain de sel ! C'est sur ses conseils que Katsura adopte une série d'encres de couleurs prêtes à l'utilisation : les 'Ruma' (l'équivalent des Ecolines chez nous, ce sont des encres à l'eau vendues dans une grande variété de couleurs prêtes à l'emploi) Bien sûr, Il n'utilise pas les teintes brutes et les couleurs vives à la manière de Toryama, mais il retrouve des nuances pastel en les diluant avec de l'eau. Ses couleurs seront plus uniformes, et tiendront mieux dans le temps

Enfin, Katsura va lui emprunter quelques tics graphiques comme les cheveux en pointe ou le rendu des muscles pour donner un peu plus de punch à certaines de ses réalisations Ce style un peu plus vigoureux, est assez caractéristique de réalisations comme Zetman ou D N A², une comédie sentimentale placée sous le signe de la S-F et de l'action

MASAKAZU KATSURA



[illegible]

sous de personnages féminins plus charnus, qui portent des jupes que l'on ne pourrait pas faire plus courtes

Il faut croire que cette réprimande marquera sauvagement l'auteur puisqu'il réalisera plus tard «**Suzu Kaze no Pantenon**» une histoire de cinquante pages sur une jeune fille qui se transforme... quand elle n'a plus de culotte !!!

© Studio K2R '95

Pour du vrai

Alors qu'il vient d'achever Wing-Man, Katsura se casse la main droite dans un accident de moto, et ne peut entamer de nouvelle série qu'après une longue rééducation. Fort heureusement, ce temps perdu ne lui porte pas préjudice, et on constate même que son travail a gagné en finesse : il porte plus d'attention au dessin des cheveux et des habits. De plus en plus inspiré par les magazines de mode, son souci du détail va en s'accentuant. Dans le même temps, il introduit la gouache, et donc plus de matière, dans ses illustrations couleurs.

Après quelques historiettes, son style va atteindre toute sa maturité graphique avec Video Girl. Il porte un intérêt croissant à la finesse des visages et, au fil de la série, il prend de la distance avec les gimmicks cartoons et opte pour plus de réalisme. Dès lors, il accorde plus de soin à l'expressivité et à la gestuelle féminine, et multiplie les expériences graphiques.

L'histoire de Video Girl s'inspire d'un épisode d'«*Amazing Stories*», (série produite par Spielberg en 85) dans lequel un jeune homme crée par accident une potion qui fait sortir les personnages des magazines. Katsura et son éditeur ont donc d'abord pensé extraire une jeune fille d'un livre érotique. Au final, la librairie a été remplacée par un vidéo club, plus en vogue auprès des jeunes, et le magazine par une cassette vidéo. Une erreur de manipulation, va donc donner naissance à Ai, une jeune fille virtuelle conçue pour répondre aux désirs de son spectateur, le temps d'un film. Entre autres bugs, la jeune fille va acquérir des sentiments qui vont la mêler à un de ces imbroglios amoureux, dont Katsura a le secret...

"Contraint par la censure, notre auteur va affubler ses mignonnes de vêtements trop justes ou trop courts qui laissent deviner toute l'anatomie qu'il ne peut plus montrer !"

Les situations ambiguës et embarrassantes de ces jeunes gens dans leurs premiers émois, font flirter les pages avec un érotisme parfois brûlant, et Video Girl étant pré-publié dans un hebdomadaire aussi destiné aux pré-adolescents, s'attirera, à plusieurs reprises, les foudres des associations parentales. On ne peut pas plaire à tous. Et voilà maintenant notre auteur contraint de rhabiller ses héroïnes ! Les quelques scènes de nudité sont censurées. Pour contourner ces limites, notre auteur ne trouve rien de mieux que d'affubler ses mignonnes de vêtements trop justes ou trop courts : les jeans deviennent si moulants, les jupes si courtes qu'elles laissent parfaitement deviner toute l'anatomie qu'il ne peut plus montrer !

Matière à conseil

[illegible]

Depuis D.N.A², sur les conseils de Katsuya Terada, Katsura réalise ses illustrations avec du liquitex (des peintures acryliques fines). Elles permettent donc de superposer les couches grâce à leur haut pouvoir couvrant ! Depuis, il n'arrête pas d'expérimenter, nous offrant ainsi des images qui ne sont pas forcément de grandes prouesses graphiques mais qui confirment sa grande habileté à représenter la gent féminine. Il en va ainsi de l'édition de luxe de Video Girl ou des couvertures de i"s, sa dernière production !

L'image de la justice

Katsura ne manque jamais de faire remarquer sa passion pour Batman. Dans Video Girl ou dans I"s : ses personnages regardent la série "Batte-man", un héros dont le masque est surmonté de deux petites battes de base-ball. Certains costumes de D.N.A² reflètent aussi cette influence.

Katsura aime aussi les mélanges de genre. Dans Shadow Lady, c'est l'univers de la chauve-souris qui se heurte à l'univers très enfantin des Magical Girls. La ville qu'il dépeint dans un style très gothique se veut aussi être un hommage à «Gotham City»

Enfin, dans Zetman, il crée même un personnage à l'image de son idole. Celui-ci se retrouve affublé de grands pouvoirs alors que la colère et le désir de vengeance le submergent. Il perd tout sens de la mesure des crimes et manque, par exemple, de frapper violemment un garçon qui a dérobé une friandise, remettant en question la notion même de justice

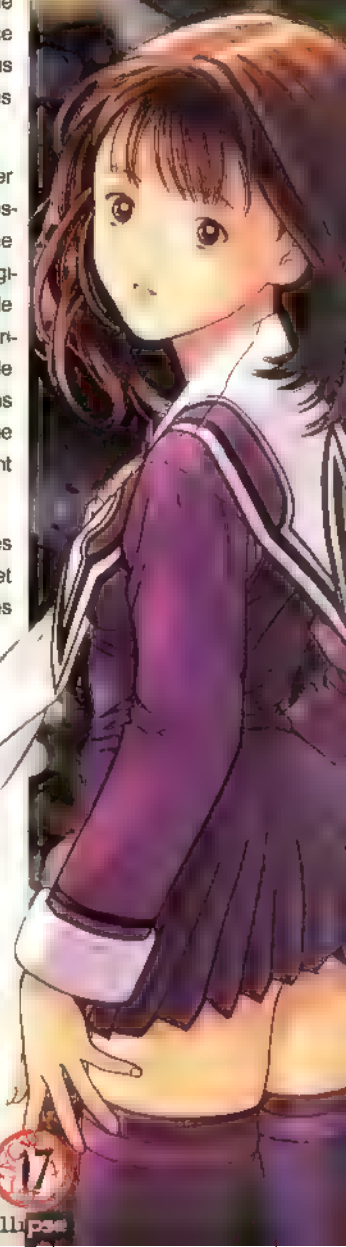
Fantastic Love Story

Ce cocktail on ne peut plus déconcertant d'érotisme et d'eau de rose, relevé d'une pointe d'humour, réussit le pari impossible de plaire autant aux garçons qu'aux filles. Face au succès Katsura va intégrer de plus en plus d'éléments de ces comédies sentimentales qu'il n'aimait pas particulièrement.

Globalement le style de ses séries va osciller entre Wingman et Video Girl. Les super-costumes de type sentai trouveront leur apogée avec Shadow Lady et son maquillage magique ! On trouve les traces de la passion de l'auteur pour la science-fiction dans ces intrigues : il en va ainsi des voyages dans le temps de D.N.A², mais aussi des réalisations du programmeur fou de Zetman, ou même d'un certain un vidéo club dont les dirigeant sont dangereusement inhumains !

Malgré ces tentatives répétées, les histoires futuristes rencontreront moins de succès, et poussé par les éditeurs, les dernières séries sont plus réalistes. I"s ou M ne comportent pas même de détails fantastiques ou magiques, et sont de pures comédies romantiques.

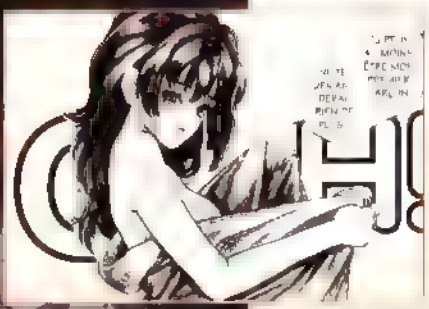
Dans tous les cas, les histoires de Katsura sont destinées aux adolescents. Ce n'est donc pas forcément un lolicon* qui pousse notre auteur à s'acharner sur les lycéennes en uniforme, mais bien



© Studio KZR 98

* *Lolita-complex : fascination obsessive pour les jeunes filles.*

MASAKAZU KATSURA



une contrainte éditoriale. Le lectorat doit pouvoir s'identifier : les histoires se déroulent systématiquement dans un lycée, et mettent en scène de jeunes étudiants.

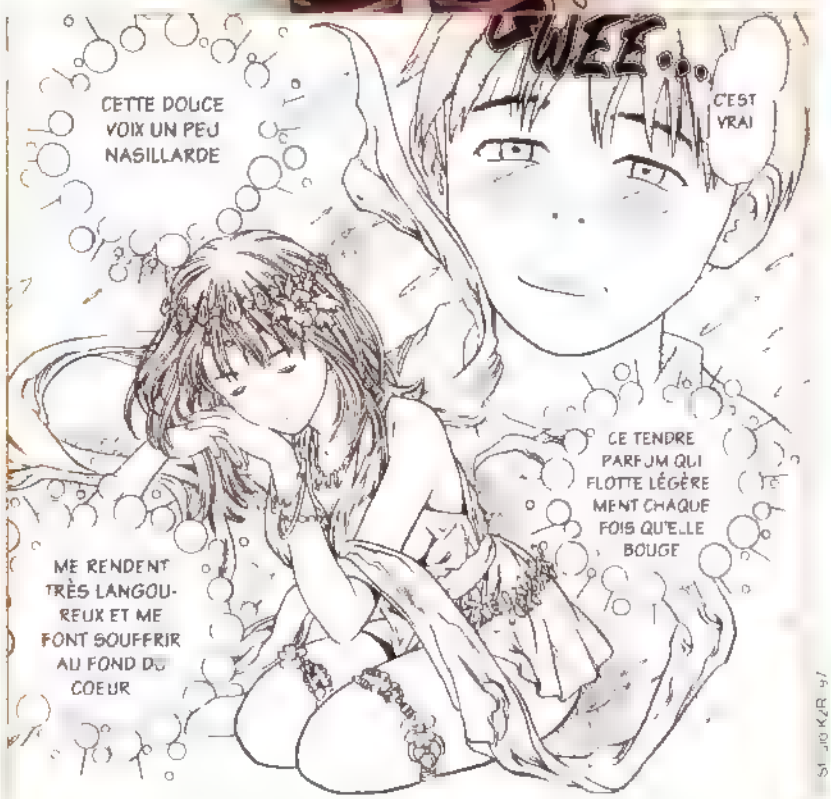
Pour ces publications masculines, le personnage principal est souvent un jeune garçon que ses complexes rendent atypique. Plus question d'aspirant héros, le public a voté pour l'amoureux transi qui ne sait déclarer sa flamme. Le monstre a donc été allègrement remplacé par une midinette aux grands yeux innocents, et le péril se manifeste par des symptômes extrêmes. Les victimes suent à grosses gouttes, bafouillent, et ne maîtrisent plus leurs gestes. Le pire est atteint avec Junta de D.N.A² qui vomit tout ce qu'il a dans le ventre quand il est confronté à des

situations d'intimité avec des filles, ou même à la vue de leur nudité.

He oui, ce nouveau «héros» est un être frustré qui accumule les actes manqués et les quiproquos. Si toute l'action tend vers un impossible baiser, ou vers un premier acte sexuel sans cesse compromis... Le but véritable sera malgré tout le dépassement de soi qui va bien plus loin que ces simples préoccupations physiques.

En mal d'Amour

Nous voici donc en présence d'un grand bambin, traumatisé dès l'enfance par une déception amoureuse. Avec indulgence Masakazu nous fait le récit d'un chagrin d'enfance, mais dont notre «héros» garde une blessure vivace. Paradoxalement, notre jeune victime construit de la femme une image intangible mais belle, pure et inaccessible. Cet être,

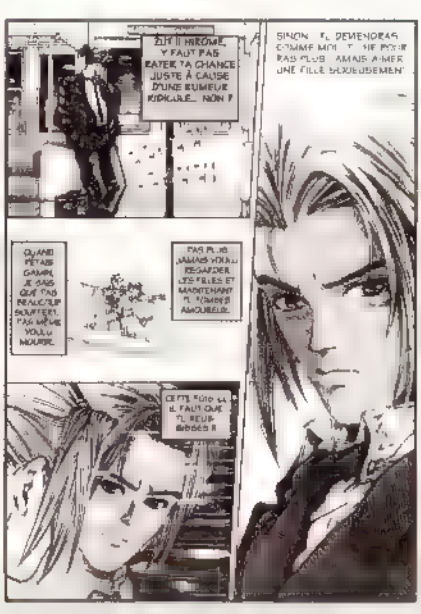

CETTE DOUCE VOIX UN PEU NASILLARDE
GWEE...
C'EST VRAI
CE TENDRE PARFUM QUI FLOTTE LÉGÈREMENT CHAQUE FOIS QU'ELLE BOUGE
ME RENDENT TRÈS LANGOUREUX ET ME FONT SOUFFRIR AU FOND DU COEUR

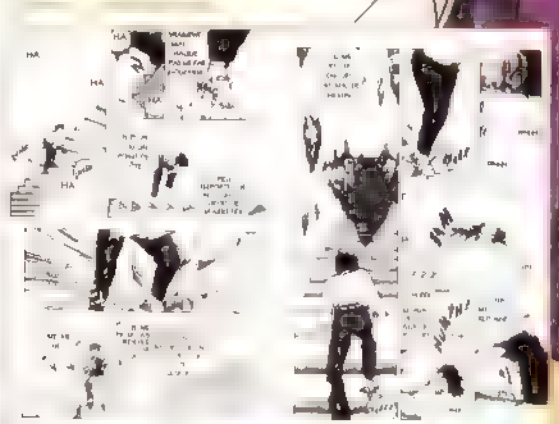
vraiment la demander. Comme il n'est jamais à cours de mauvaises idées, il camoufle ses sentiments sous une gentillesse excessive ou une froideur et un désintérêt feints. Dans le pire des cas, il succombe au syndrome du «bon ami» et se retrouve à consoler les chagrins d'amour de sa bien aimée, quand il ne la pousse pas dans les bras d'un autre !

A sa décharge, il a bien souvent un entourage qui ne l'aide pas beaucoup. Songez un peu… D'abord il y a le parfait jeune homme : beau et désinvolte, il plaît à toutes les filles. Parfois, comble du comble, il est l'ami de toujours, tout autant un rival qu'un idéal à atteindre. Consolons-nous cependant, lui non plus n'est pas sans faille. Ce grand séducteur a le cœur trop froid ; brisé avant même qu'on le touche par l'idée même qu'on pourrait le lui voler ou le lui déchirer. Oublions-le !

intouchable, représente autant l'objet de son adoration, qu'une menace pour son fragile équilibre. Le voilà donc avec deux raisons plutôt qu'une de perdre tous ses moyens en présence de l'être aimé !

Et Katsura, machiavélique, se penche une fois de plus sur notre «héros» pour lui faire don d'une imagination débordante… de scénarii catastrophes ! Noyé dans ses fantasmes, le malheureux développe une terrible anxiété à l'idée d'un refus ou d'une moquerie qui viendraient élargir ses plaies. Plutôt que de se déclarer, il va donc attendre passivement l'approbation de l'être aimé, mais sans jamais





© Studio K2R '97

Mais il y a encore tous ces bons camarades, adolescents (moyens ?), plus passionnés par la petite culotte que par le cœur des demoiselles. Et vraiment, ceux-là sont pires que tout ! Certes, il ne font de mal à personne, et il ne risquent pas non plus de plaire. Mais notre héros n'en peut plus de les rejeter et de les mépriser ! Attaché à l'image d'un amour pur et dénué de sexe, lui, culpabilise de tous ces fantasmes érotiques qu'il a en commun avec eux : il ne veut pas leur ressembler ! !

Enfin, il y a l'oreille attentive et condescendante d'une bonne amie Rassurante celle-là qu'il ne désire point, finira tôt ou tard par le meurtrir à son tour par l'amour qu'elle lui porte. S'il en était besoin, son calvaire s'étend encore quand cette confidente finit par se révéler plus attirante que le premier coup de foudre. Et voici notre héros qui se retrouve déchiré entre plusieurs amours

C'est une fille ! !

Mais quelle est donc cette créature si terrible qu'elle fait perdre la tête à nos pauvres héros ?

Katsura sait esquisser des demoiselles extrêmement sexy graphiquement mais surtout intéressantes par leurs caractères. Il décline à la perfection deux archétypes féminins à l'antithèse l'un de l'autre

Dans l'ordre, notre héros va tout d'abord craquer pour une jeune fille qui correspond à l'idéal du modèle culturel japonais. Belle, gentille, effacée et femme d'intérieur accomplie. Elle n'a pas vraiment d'effort à faire pour plaire elle est parfaite !

Trop parfaite ? Bonne question. En tout cas elle a du souci à se faire car notre joli cœur finira par vendre son âme pour une créature bien plus pétillante : un véritable garçon manqué qui brille dans tout ce qui lui fait défaut

© Studio K2R 97

Masakazu associe à son deuxième type de personnage féminin des qualités culturellement attribuées aux garçons elle est franche, prend des initiatives, est «agressive» et a un humour débridé Ce cador aux yeux de velours est pourtant fragile, émotif et sensible, sous ses faux airs d'invulnérabilité. Elle manque de manière et souvent d'élégance, mais sa générosité brise la glace, et permet à notre adorateur muet de retrouver le verbe, d'exprimer enfin le pesant sentiment qui l'accable : l'amour Garçons et filles sont en fait logés à la même enseigne. Ils devront apprendre à composer avec la réalité pour dépasser cette fantasmagorie dans laquelle ils s'empêtrent quand le cœur prend le pas sur la raison, quand la peur ou la jalousie vient obscurcir leur vue et les pousse au mensonge

"Bourdonnement, palpitation, vertige ? Ah l'amour, car c'est bien lui le sujet principal ce sentiment fuyant et indescriptible que l'on ne décrit jamais que comme une maladie...

ICHITAKA TU AS DE LA VISITE
EN FIN DE COMPTE JE NE PEUX BIEN M'ENTENDRE AVEC TOI ! QUE DANS MA TÊTE
QUE JE N'AI PLEINS D'EX POUR
PAPE OUI C'EST CE QUE TU VEUX ?
JE E ET MON AVEC MELON NAISSANCE
TU M'EN VEUX PAS ?
ESPÈCE DE DÉCHET DE L'HUMANITÉ ! FAIRE UNE CHOSE PAREILLE DANS UN MOMENT PAREIL ! MAIS À QUOI TU PENSES !!
AVEC SON FRÈRE EST UN AS DE LA RÉTICENCE
HÉ HÉ HÉ MON FRÈRE ! BOUDIN TIÈDE !
1

LA S-F ET LA COMÉDIE ROMANTIQUE SUR VOS RAYONNAGES :

«Masakazu KATSURA Collection vol 1» :

Tsubasa, 84. Datant de 80, 1ère œuvre de Katsura. Pilote de «Wingman»

Tenkosei wa Hensosei, 81. Seconde œuvre. Une sympathique Love Comedy.

Gakuenbutai 3 Parokan 1 et 2, 81, 84. 3 filles forment les Sentai Paro Kan.

Ka ni Suzumi ! et **Aki ni Suzumi...**, 82. Histoire de la petite Suzumi et de ses amis.

Chisana Akari, 88. Superbe histoire d'amour réalisée intégralement en couleur.

«WING-MAN»

Wing-Man, 83. 1ère grande série à succès. L'histoire d'un justicier Sentai et de Aoi ! 13 vol. *Jump Comics*, 7 vol. *Jump Deluxe*

«Masakazu KATSURA Collection vol 2»

Voguman. 85. Autre série de Sentaï, plus dans le genre de Ultraman.

Suzu Kaze no Pantenon. 86. Elle se transforme lorsqu'elle n'a plus de culotte !!

Kana, 86. La jolie Kana débarque dans la vie de Osawa, qui voulait inviter Yoshiko.

Etranger. 88. Megumi reconnaît en Hikaru celui qui l'a sauvée de la noyade dans elle était petite.

«Chokidoin VANDER»

Chokidoin **Vander**. 85. Sentai encore, puissance E.T. et monstres maléfiques. 2 vol. *Jump Comics*.

«PRESENT FROM LEMON»

Present from Lemon, 87. Après avoir vu son père mourir sur scène, Lemon reprend le micro avec talent ! 2 vol. *Jump Comics*.

«ZETMAN»

Shin-No-Shin. 89. Sous-titré «Ai to Nikushimi no Time Slip» : une vengeance à travers le temps !

Woman in the Man. 93. Tsuyomaru et Azumi échangent leurs corps sans le vouloir !!!

Zetman, 94. Suite à un accident, un créateur de jeux vidéo devient le personnage qu'il a créé !

Shadow Lady. 95. Second pilote, moins sérieux que la première version.

«VIDEO GIRL AI»

Den-Ei Shoujo **Video Girl Ai**, 89. Les Video Girls consolent les amoureux tristes, mais Ai est différente... 13 vol. *Jump Comics*, 8 vol. *Jump Deluxe*

«VIDEO GIRL LEN»

Den-Ei Shoujo **Video Girl Len**, 92. La jeune Len a pour mission d'aider Hirome... 2 vol. *Jump Comics*.

«D.N.A²»

D.N.A², 93. Karin vient du futur pour changer l'ADN de Jûnta, le Mega Playboy ! 5 vol. *Jump Comics*.

«SHADOW LADY»

Shadow Lady, 96. Grâce à un fard à paupière Amy devient chaque nuit la belle voleuse Shadow Lady ! 3 vol. *Jump Comics*.

«I"S»

...nes Tonkam

I"s (aizu), 97. Ichitaka aime Iori, et Itsuki aime Ichitaka... actuellement 14 vol. *Jump Comics*.

***Et aussi :* Shadow Lady**, 92. Couleur *VJump 92 n°11 et 12, VJump 93 n°1 et 2, et Art-book «4C»*

M, 96. Une nouvelle plus "adulte", en couleur. *Magazine «ALL MAN» 1996 N°4*

Dessine-moi un héros

Katsura s'évertue à découvrir l'amour, et à le définir. Désir physique, besoin de l'autre ou faiblesse du cœur, il est ce sentiment dont on meurt lorsque le temps s'arrête. Bourdonnement. Palpitations ! Vertige ?

Ah, l'amour, car c'est bien lui le sujet principal, ce sentiment fuyant et insaisisable que l'on ne décrit jamais que comme une maladie. Et notre héros de se demander qu'est ce qu'est vraiment l'amour lorsque son cœur balance. Et qu'est-ce que l'amour vrai ?

Malgré leur état de passivité face aux sentiments, Katsura aime à donner du courage à ses personnages. Quand l'être aimé est en danger par exemple. Mais il va aussi bien plus loin que cela. Yota ou Hirome (Video Girl), par exemple, dessinent tous les deux.

Leurs doutes ou leur bonheur alimentent aussi leur travail. Pour chacun d'entre eux, les besoins de prise de conscience, de choix et de volonté sont nécessaires.

Les histoires de S-F ou d'amour ont cela en commun que l'intrigue se construit autour du héros et de ses réactions face à un pouvoir ou un sentiment qu'il n'a pas demandé et qui dépassent sa maturité. Katsura tient à nous montrer que l'un comme l'autre apporte son cortège de responsabilités. La vie est parsemée d'embûches et il est clair que, pour lui, ne réussissent que sont ceux qui s'accrochent avec force à leur rêves et à leurs convictions. Comme dans beaucoup de manga, le personnage doit faire son chemin. Il manque au départ, de force physique ou morale, de volonté, d'adresse ou de jugement et il va évoluer pour devenir quelqu'un de meilleur.

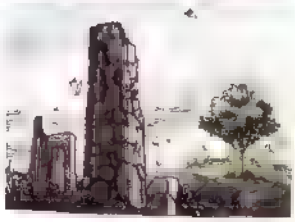
Katsura n'aime pas les fins... Même s'il nous laisse parfois sur un moment de joie, il tient à nous montrer que la vie ne s'arrête pas à la dernière page.
Au lecteur d'en deviner la suite !

Alberic / A.E.

© Studio KZR 97

L'HORLOGE

Roosevelt



Il était une fois un pays peuplé de créatures étranges mi-hommes mi-animaux. Il était une fois un gouvernement rigide et des maisons coquillages qui peuvent aussi voler. Il était une fois des livres sans textes, mais dont les images fascinantes racontent l'histoire d'un autre monde. le nôtre peut être ? Mais que viennent faire dans tout cela les mystérieuses peintures d'un peintre surréaliste ?

Que va-t-il advenir de nos héros semi-mythiques s'il suivent la piste de ces œuvres étrangement symboliques ?

Peintures, gravures, dessins se nourrissent de la déconcertante Horloge de Roosevelt. Polar, conte de fée ou histoire à faire peur, la question reste entière, mais ce voyage au pays du bizarre n'a pas fini de nous en conter.

L'Horloge, tome 2
éditions paquet,00

DVD VIDEO

KAZE
www.kaze.fr

sake, bagnoles et
petites pépées

GUNSMITH CATS

interviews des réalisateurs / making of / galeries d'images / filmographies / + Kaze

boutiques spécialisées - extrapole - fnac - virgin megastore

Au mois de mars 1969, c'est une petite révolution qui bouscule la routine des kiosques à journaux. Ayant constaté une baisse d'intérêt des lecteurs pour les aventures «à suivre», un hebdo destiné aux jeunes choisit de ne publier que des histoires complètes sur quatre vingt pages, essentiellement en noir et blanc...

Le Bédéphile

C'ÉTAIT TOUT SAUF... UN GADGET !

Il tire à 100 000 exemplaires par semaine dès le départ et va atteindre les 600 000 trois ans plus tard !

Prodigieux départ

Ce nouveau venu ne sort cependant pas du néant. La revue qui tente cette gageure prend en effet appui sur l'expérience acquise pendant déjà . 1238 numéros. En effet, l'aventure a commencé dès la Libération, lorsque les Jeunesses Communistes ont lancé «**Vaillant**» (sous-titré «*Le Jeune Patriote*») qui proposait essentiellement des récits évoquant la Résistance Dès son quarante-cinquième numéro (21 décembre 1945), «Vaillant» se tourne vers l'aventure au sens le plus large. Au centre, un récit de science-fiction qui deviendra mythique : **Les Pionniers de l'Espérance** de Lecureux (scénario) et Poivet (dessin). Mais, dans le sillage de la fusée des héros Maud et Thanga, débarque, au fil des pages, toute une équipe de redresseurs de torts : **Yves Le Loup**, ami des Chevaliers de la Table Ronde affronte sorcières et barons tyranniques, **Nasdine Hodja** se moque des cruels Califes régnant sur des cités des Mille et Une Nuits et le **Capitaine Cormoran** de Paul Gillon écume les mers Caraïbes au nez et à la barbe des vaisseaux espagnols ou anglais... Le manichéisme de certaines séries peut paraître aujourd'hui outré, mais la qualité de ces bandes dessinées va cependant bercer les rêves de toute une génération... Et pour agrémenter le tout, une bonne dose d'humour, avec des séries telles que **Placid et Muzo** ou **La Pension Radicelle** et bientôt : **Pif le chien**. Claude Arnal, qui avait d'abord créé ce personnage pour «L'Humanité» (afin d'y remplacer «Felix le Chat» jugé trop américain), ne le dessinera pour «Vaillant» qu'à partir de 1952. Il finira d'ailleurs par donner son nom au magazine (1965). On le voit le Parti Communiste est très impliqué dans la bande dessinée. Et on comprend mieux, ainsi, les raisons qui poussèrent les députés communistes à s'allier aux catholiques pour faire promulguer la redoutable loi du 16 juillet 1949 (sur les publications destinées à la jeunesse) dont le but inavoué était de couper le marché français à une BD américaine alors triomphante.

«Vaillant» s'émancipe toutefois assez rapidement de la présence de rubriques «politiques» en choisissant de servir avant tout le «*parti d'une bande dessinée de qualité*» ! Ce qui en fera longtemps le seul grand journal français de BD, jusqu'à l'arrivée

À gauche, Placid et Muzo, d'Arnal, en 46
Au milieu, Les Pionniers de l'espérance de Roger Lécureux et Raymond Poïvet, dès 45
À droite, Pif, le chien de Claude Arnal apparaît dans les pages de Vaillant en 52.

Ci-contre, Le Docteur Justice de Ollivier et Marcello, 1970.

À droite, une couverture de Vaillant célèbre l'anniversaire de la Libération.

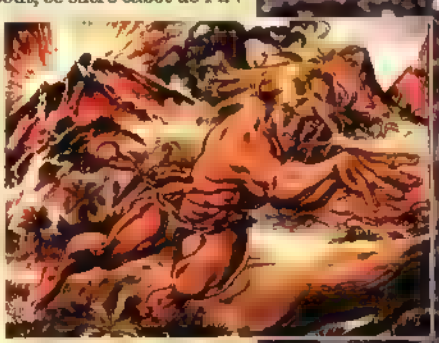
Ci-dessous, évadés des planches de Totoche, Corinne et Jeannot, les marmots de Tabary, obtiennent leur propre série au début des annees soixante

Ci-contre, Arthur le fantôme de Cézard en 1954.

de Pilote en 1959 (voir Ekllipse n°4). Bon nombre de talents vont pouvoir s'épanouir dans «Vaillant» : Cézard («**Arthur le Fantôme**»), Tabary («**Richard et Charly**», «**Totoche**», «**Corinne et Jeannot**»),Gotlib («**Gai Luron**»), Mandryka (qui signe d'abord Kalkus pour «**Le Concombre masqué**» et «**Les Minuscules**») ou Forest («**Mystérieuse, Matin Midi et Soir**»). L'audace et l'originalité comptent donc parmi les ingrédients de la réussite de «Vaillant». La revue va cependant faire sa «révolution culturelle» au mois de mars 1969 en devenant «**Pif Gadget**». Certes, il serait profondément injuste de ne garder en mémoire que ce fameux gadget, mais pour l'anecdote (et la nostalgie), citons cependant quelques grands moments tels que les artémia-salina, le stylo à encre invisible, la plante-délice du Grand Nord, le sous-marin à levure, les puces martiennes, les bâtons ensorcelés de Thurston ou le ziglotron à coulisses... Mais c'est bien la volonté de diffuser une BD de haut niveau qui frappe dans le contenu de «Pif». Et s'il ne fallait retenir qu'un nom, il suffit de citer Hugo Pratt. Il évoquait ainsi la naissance de son héros, **Corto Maltese,** dans le n° 2000 de «Pif» en 1984 . *"Mon plus beau souvenir c'est celui de mes vrais débuts dans le métier. En 1970, me trouvant sans travail, j'entrai tout à fait par hasard en contact avec le directeur des éditons Vaillant au festival de la BD de Lucca (Italie). Il m'invite à Paris pour présenter mes essais à la rédaction... Et ma façon de «faire» plut aussitôt à l'equipe. Je créai donc pour eux Corto Maltese Par la suite ils ont toujours défendu cette série contre vents et marées et l'ont faite connaître à tout le public français".* Mais, no n loin de Corto, on peut aussi croiser le **Rahan** de Lecureux et Chéret, le **Docteur Justice** de Marcello, d'excellents westerns tels que **Loup Noir** ou **Teddy Ted,** mais aussi **Yakari** de Derib et **Léonard** de Turk et De Groot. «Pif gadget» va cependant s'étioler peu à peu, subissant le même déclin que l'ensemble de la presse BD européenne...Pour «Pif» un autre problème vient s'ajouter à ce phénomène de société : le coût de fabrication des gadgets est de plus en plus lourd et ce qui a fait la légende du journal va finalement précipiter sa perte. Diverses formules seront concoctées pour le sauver, avec des adaptations en bande dessinée de séries télévisées ou avec la republication de guest-stars tels que **Robin Dubois, Boule et Bill** ou **Gaston Lagaffe**...Mais le ressort est cassé. Au mois de juin 1992 le journal interrompt sa publication. Il reparaîtra quelques mois plus tard sous forme de mensuel mais ne retrouvera jamais son formidable dynamisme d'antan. Un dernier mot pour ceux qui douteraient encore : c'est dans les pages de «Pif» et nulle part ailleurs qu'un certain **Masque Rouge** vécut ses premières aventures, sous le crayon de Juillard (scénario de Cothias). Vaillant jusqu'au bout, ce sacré cabot de Pif !

Philippe MOURET

Iconographie : Denis Goulet.



Yakari de Derib, Rahan de Lécureux et Chéret.

Faut-il encore présenter Corto Maltese ?

Le Bédéphile

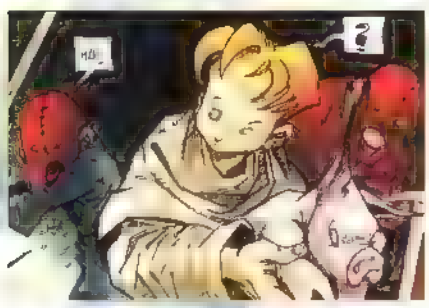
ALBAN

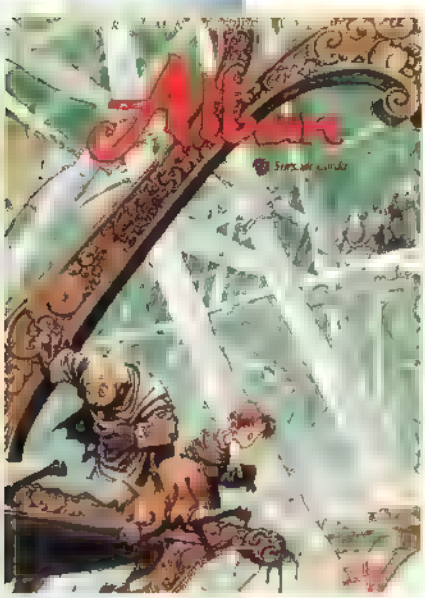
Xavier Fourquemin
Dieter
Voillat

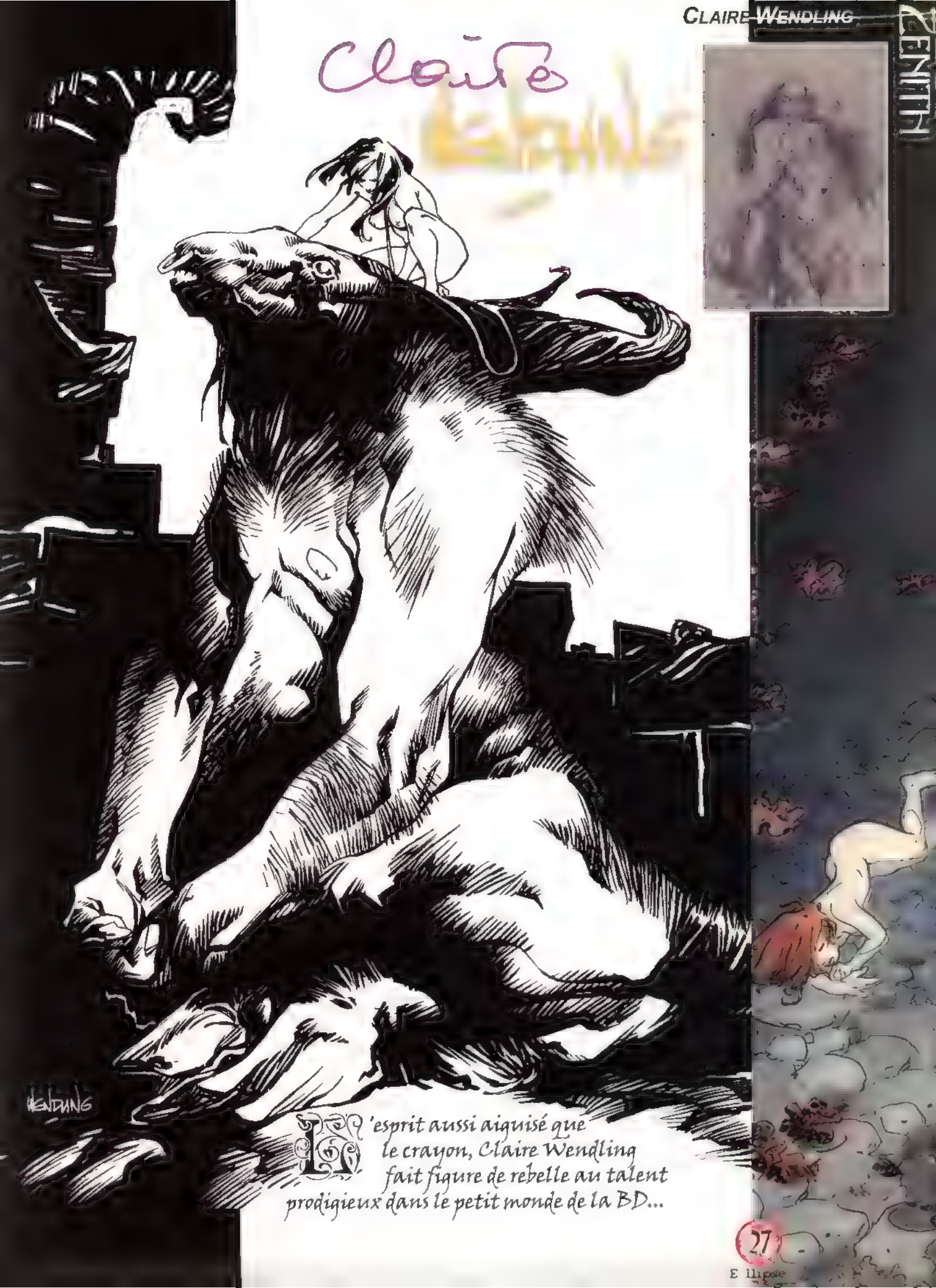
Plein moyen âge. Un clergé poumsant des communautés démentes et quelques monstres perdus s'étripent dans un occident imaginaire. Un monde qui serait maudit à souhait si .. au détour d'un hiver, il ne marchait sur un grain de sable, un tout petit grain blond et léger comme un moinillon catastrophe ! À partir de là tout dérape autour du saint môme .. L'horreur glisse sur une peau de banane, l'honnête assassin ne tue plus en paix, et les monstres se font humains. Bref, ce qui devait être cynique et dramatique devient burlesque .. et si juste !

Alban, c'est le dessin de Fourquemin, sombre et riche comme un bon massacre, qui rencontre l'histoire trépidante et bouffonne de Dieter. Mais ne y vous trompez pas. Les bouffons ne font jamais rire gratuitement. Et c'est à force de petits faits que les histoires s'événent, deviennent initiatiques et finissent en légendes.

Alban, tomes 1 à 4
Soleil, 00

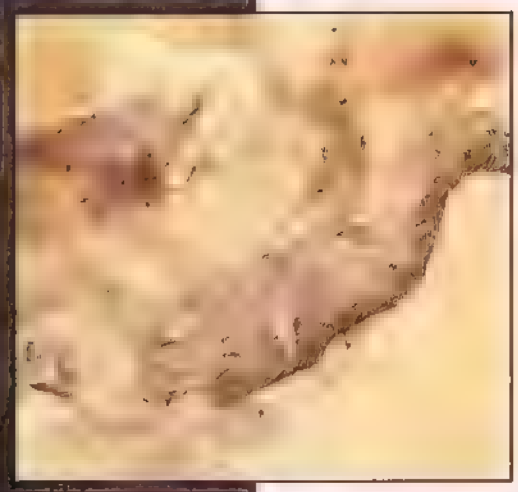






L'esprit aussi aiguisé que le crayon, Claire Wendling fait figure de rebelle au talent prodigieux dans le petit monde de la BD...

CLAIRE WENDLING



Elle clame haut et fort qu'elle n'aime guère les séances de dédicaces. Et les médisants chuchotent que c'est sans remords qu'elle abandonne ses planches pour suivre, les unes après les autres, toutes les pistes du dessin. C'est qu'avec nonchalance, la miss a su apprivoiser les crayons et pinceaux, et faire sien l'Art avec un grand A, pour que frissonnent les pages et que les bras vous tombent...

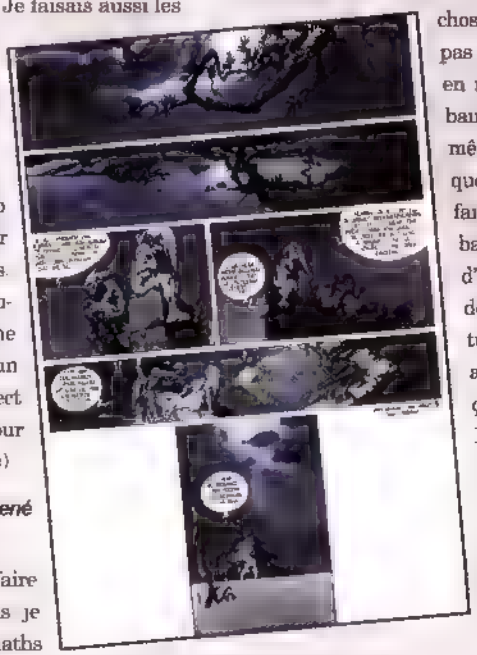
EK : *Tu as une grande palette de styles, et tu travailles aussi bien dans la bd que dans l'animation, ou l'illustration, qu'est-ce qui t'a amenée à dessiner ? C'était une grande vocation ?*

Claire Wendling : Je ne sais pas, moi je suis fille unique, je pense que c'était plutôt un passe temps . j'ai fait de la pâte à modeler, des découpages et puis je dessinais les "2" d'Antenne 2 sur les murs avec des stabilos !

EK : *Sur les murs ?!*

Oui ! mais bon, j'avais trois ou quatre ans et on allait changer la tapisserie. J'aimais les activités manuelles. Je faisais aussi les petits lapins du Robin des Bois de Disney en pâte à modeler pour mes camarades d'école. Ça servait de monnaie d'échange, parce qu'ils étaient pas capable d'en faire autant avec leurs petits doigts boudinés ! (*Rires !*)

Quelque part, cette expérience m'a beaucoup appris La maîtresse montre toujours ton cahier parce qu'il est plus beau que celui des autres. En fait, c'est pas beau, mais tu t'attires les foudres de tes camarades, surtout quand tu es bonne élève ! En même temps quand on a besoin d'un dessin, c'est toi qu'on appelle Il y a un aspect respect/haine qui est assez intéressant... Un jour je me vengerai !!! (*rires*)



EK : *Qu'est-ce qui t'a amené à en faire tes études ?*

Au début, je voulais faire de la biologie et puis je n'étais pas bonne en maths alors j'ai choisi de faire autre chose. J'ai fait A3 (arts plastiques-littérature) donc je me suis retrouvée en dessin. J'aurais aimé faire du dessin animé, mais il fallait que j'aille à Montreuil. Un an plus tard, j'ai commencé à lire des bandes dessinées, et mon dessin à pris une tournure semi-réaliste

EK : *Tu as découvert la bédé si tard ? !*

Oui, j'avais dix-sept ans et puis je me suis dit que c'était peut-être cela qu'il fallait que je fasse, donc je suis allée à Angoulême et puis... Voilà !

EK : *Tu gardes un bon souvenir de tes études?*

Disons que je n'avais plus le choix, j'étais arrivée là, j'avais décidé de faire ça, donc je l'ai fait. C'était pas toujours évident ! Les études n'étaient pas très didactiques, on ne t'enseigne pas vraiment des choses précises. Il a fallu que j'apprenne pas mal de choses par moi-même ! Mais en même temps, ça m'a plongé dans un bain particulier où tout le monde a la même motivation. C'est un truc qui fait que tu te sens obligée de continuer En fait, l'intérêt principal c'est qu'en étant basée à Angoulême et en bénéficiant d'entrées au Salon, tu peux rencontrer des gens. On fait des expos avec l'école, et tu as des éditeurs qui viennent. Ça a aidé, puisque c'est comme ça que j'ai rencontré Delcourt.

Yz et Meth, les enfants de l'Arbre .. (*Les Lumières de l'Amalou, Delcourt*)

"J'aimais beaucoup dessiner Orane, mais dès que Cafou est apparu, si je pouvais le mettre à toutes les pages, je fonçais ! Je disais à Christophe : "S'il te plait, je veux faire un Cafou !!"...

J'aimais beaucoup dessiner Orane, mais dès que Cafou est apparu, si je pouvais le mettre à toutes les pages, je fonçais ! J'allais voir Christophe et je lui disais : *"S'il te plait, je veux faire un Cafou !!"* (*rires*)

EK : *Tu n'étais même pas sortie de l'école quand tu as commencé, non ?*

Ben non, je n'étais qu'en deuxième année à l'époque. Guy m'a appelee quand il a vu ce que je faisais, et il demandé si ça m'intéressait de faire un album et si je voulais un scénariste

J'ai dis - Ok, et c'est bon j'en ai déjà un ! "

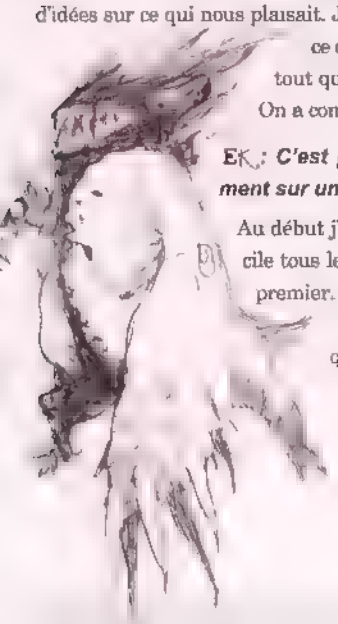
Tu parles, on n'avait encore rien fait ! J'ai été voir Christophe [*Gibelin*], puis j'ai fait : "*Bon, voilà, maintenant il va falloir faire quelque chose !* ". J'avais quelques personnages. On a échangé des tas d'idées sur ce qui nous plaisait. J'amenais surtout ce que j'aimais, ce qui serait sympa à dessiner et surtout que je me sentais capable de faire ! On a commencé l'Amalou comme ça !

EK : *C'est pas trop dur de partir directement sur un album complet ?*

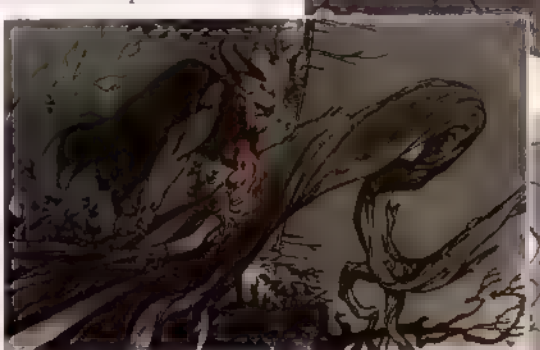
Au début j'essuyais les plâtres. C'était difficile tous les jours ! J'ai mis un an à faire le premier. Après ça devient plus simple de dessiner, puis il y a des "persos" qui te viennent plus facilement.

EK : *Ça fait un bout de temps que la série est finie, tu as d'autres projets bédé en cours ?*

J'en ai deux. Il y a une sorte de fable avec des fées. Je vais faire les décors en peinture acrylique et j'incrusterai les persos à l'ordinateur. L'informatique, ça va vachement plus vite : tu n'as pas de drawing-gum à mettre, tu n'as pas de masquage, tu n'as pas le papier qui peluche, tu n'as rien de tout ça ! Tu peux te permettre de faire des variations au lieu de dechirer ta planche. C'est beaucoup plus confortable et dans la mesure ou ce n'est qu'un outil et que tu peux en faire ce que tu en veux. Tu obtiens un résultat propre, une impression nickel. Je ne vois pas pourquoi je m'en priverais. Et puis, petit à petit, cela commence à entrer dans les mœurs qu'on peut faire des choses bien avec l'ordinateur !

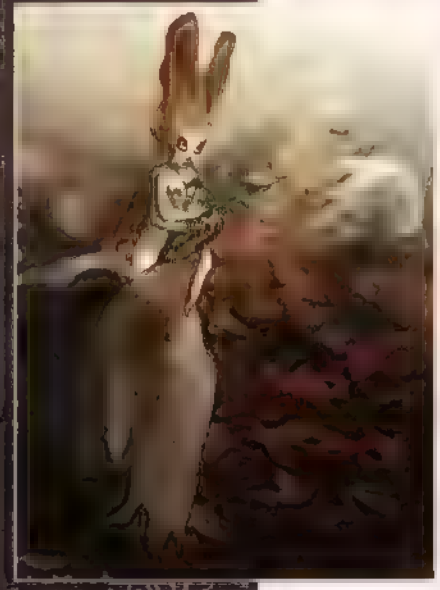


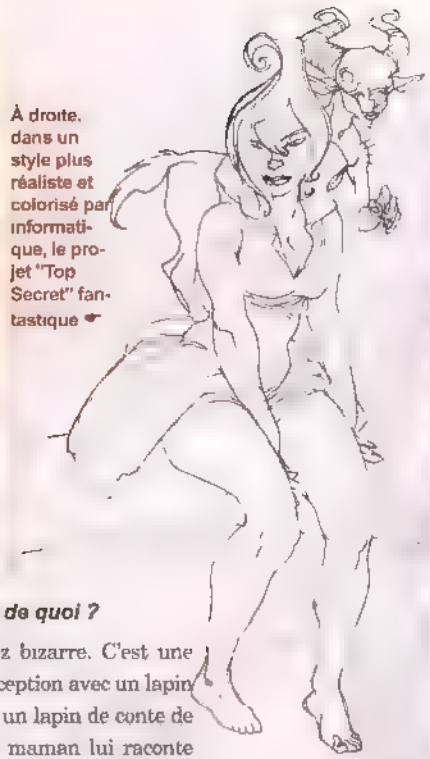
☚ "S'il te plait, dessines-moi un monstre..."



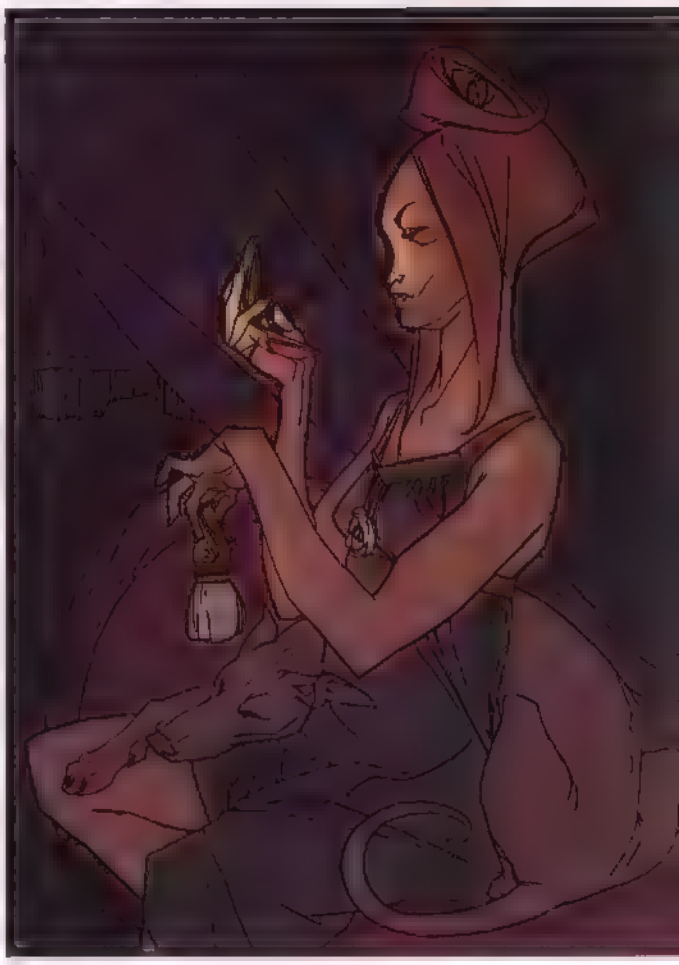
Un Cafou, deux Cafou(s), des Cafou(x) partout... ! (*Les Lumières de l'Amalou*) ☛

CLAIRE WENDLING





À droite, dans un style plus réaliste et colorisé par informatique, le projet "Top Secret" fantastique ☛



EK ; *Ça va parler de quoi ?*

Bien .. c'est assez bizarre. C'est une histoire sur la perception avec un lapin qui se prend pour un lapin de conte de fées parce que sa maman lui raconte des histoires. Ce sera un petit format carré, et ça ne sera pas forcément pour les enfants, parce que je ne crois pas que les fées avec les seins à l'air ça soit vraiment pour les enfants ! Et puis, c'est sans morale. C'est juste un bouquin pour les gens qui aiment bien mon dessin. Je vais encore rien vendre ! *(Rires)* C'est pas grave

L'autre projet est beaucoup plus réaliste mais ça reste fantastique. Il se passera aux États-Unis au XIX[e] Siècle. Le thème, je préfère ne pas trop en dire pour ne pas qu'on me pique mon truc, ça n'a pas encore été fait, c'est du fantastique avec des personnages qui se posent des questions Pas existentielles, mais quasi, quoi ! Ils cherchent les raisons de continuer à faire ce qu'ils font et ce genre de choses. On s'interroge sur ce que ça va induire de par leur passé, qu'ils ont ou qu'ils n'ont pas... En fait ça va surtout être un vrai boulot d'écriture pour arriver à faire croire les choses, à les faire sentir. J'ai envie que les gens pensent à des trucs qu'on n'a pas forcément écrits, mais qu'on leur a montré !

"Il y a un an encore, tout le monde me regar dait comme une bête malade ! On me disait "Ma pauvre amie tu ne fais plus de bande dessinées, reviens parmi nous ! "

EK ; *Euh... C'est normal que je comprenne pas tout ?!*

Attends... Je veux pas dévoiler ! *(rires)*

EK ; *Même pas sur le plan graphique ?*

Si, ça va être plus réaliste, entre Desk et l'Amalou si tu veux C'est Desk avec de l'encrage. Je pense que je mettrai en couleur sur ordinateur.

EK ; *Comment parviens-tu à conserver la spontanéité du trait en passant à l'encre ?*

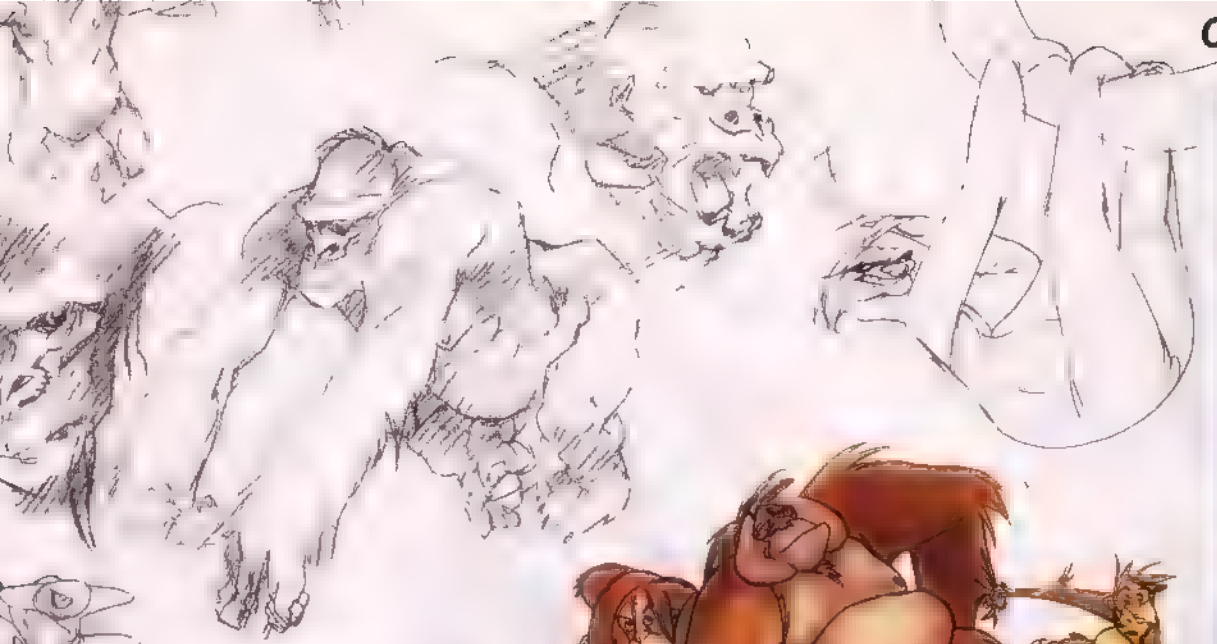
À droite et en haut, "Je fais les decors en peinture acrylique et j'in[illegible] les persos à l'or-

L'encrage et le crayonné, ça n'a rien à voir ! C'est vrai que les gens qui s'appliquent à repasser leurs crayonnés de très très près, ça rend stérile ! Tu ne dessines pas à la même vitesse au crayon. Tu ne tiens pas ton crayon de la même façon qu'un pinceau. Donc, c'est completement stupide de vouloir faire la même chose ! Voilà, il faut prendre son temps pour faire ça bien ! Mais, comme je travaille sur plein de projets en même temps, et que le boulot en anim' est très prenant, ça ne va pas toujours aussi vite que je le voudrais !

EK ; *Comment en es-tu venue à travailler dans l'animation ?*

J'ai été contactée par la Warner pour Excalibur. Au debut je travaillais en freelance depuis Angoulême, et puis comme ça marchait bien et qu'ils aimaient mon travail, je leur ai dit *"j'aimerais bien venir, est-ce que c'est possible ?"*. Il s'est trouvé que oui !

Quand je suis arrivée, la pré-production d'Excalibur était presque finie, ils avaient besoin de très peu de choses de ma part. Donc ils m'ont mis sur Iron Giant. Mais à l'époque je ne savais pas du tout faire ça. Graphiquement, ça prenait une direction un peu annees 50, Hannah Barbera. Je me bornais à utiliser des documents de manière servile ! Je me sentais très mal à l'aise et j'ai demandé à travailler sur d'autres thèmes où je pourrais apprendre. Je suis tombee sur un projet



préhistorique qui ne sortira jamais, puis sur un autre encore avec des animaux dans un zoo. Et ça, c'était intéressant !

EK : *Tu es partie longtemps aux états-Unis ?*

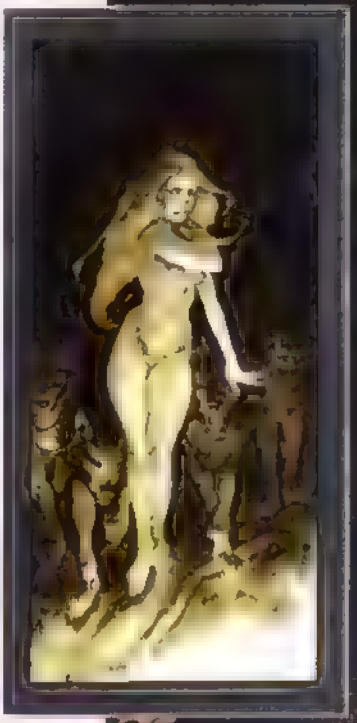
Je suis partie neuf mois, ce n'est pas énorme, mais après j'ai eu un temps de réadaptation assez long.

EK : *Ton expérience chez la Warner a été positive ?*

Oui ! J'ai appris plein de trucs ! je vais beaucoup plus vite qu'avant, j'ai fait plein de progrès, je pense plus en volume et j'ai appris à dessiner propre ! Je me suis découvert une volonté au travail que j'ignorais. Elle était déjà présente lorsque je faisais des bouclages, mais là j'ai découvert le plaisir d'en faire toujours plus et ça, ça ne m'était jamais arrivé !

En fait, quand je suis partie sur le projet animalier, je me suis rendu compte que faire du design c'est bien, parce que tu n'as pas les cases, tu n'as pas les bulles, tu n'as pas le scénario, ni les cadrages... ! Tu n'as que le plaisir de dessiner et d'arriver à trouver une synthèse qui se rapproche le plus possible du modèle. Tu mets des feuilles les unes au-dessus des autres pour arriver à quelque chose.

C'est un processus très riche, tu te forces à aller dans un sens. C'est super intéressant.



EK : *C'est pas trop frustrant de travailler autant et qu'on voie si peu ton dessin dans Excalibur ?*

Ah ça non ! On était quand même quinze à bosser dessus en tant que designers. Donc, tu acceptes dès le départ que ça ne va pas y ressembler. Puis tu bosses aussi sur des tas de choses qui ne sortiront jamais. Dans un studio, il a plein de projets. Et après tu as la hiérarchie qui décide ce qui va être fait ou pas suivant les attitudes du marché, les budgets qu'ils veulent donner, les affinités qu'ils ont avec les gens, les équipes qu'ils ont choisi et tout ce genre de chose, ils tiennent aussi compte du goût général, de ce qui pourrait interesser les gens... Mais avec les Américains, ce qui était bien, c'est qu'ils se foutaient pas mal que je fasse de la bédé. Ce qui comptait c'est que je sache dessiner et que j'amène des idées.

EK : *C'est pas trop dur de changer de milieu ?*

Ben... c'est pas évident. Il y a un an encore, tout le monde me regardait comme une bête malade ! On me disait : ma pauvre amie tu ne fais plus de bandes dessinées, reviens parmi nous !

Mais je ne suis pas malade, ça va ! J'ai l'impression d'être une de ces vieilles actrices sur le retour, qu'on invite dans les galas par compassion ou pour ses succès passés ! C'est horrible ! Aujourd'hui, tout le monde fait des progrès, moi je suis nulle parce que je ne fais plus d'album ?! Ça déprime, c'est horrible ! (*rires*).

Pourtant je n'arrête pas de bosser ! Je suis partie aux États-Unis pour apprendre, pour faire d'autres choses, parce que je trouve que le milieu de la BD est vraiment petit. Ça n'a rien de pejoratif mais j'avais peur de ne pas pouvoir progresser et de m'enfermer dans mes systèmes, et justement de ne pas pouvoir

Du pur dessin animalier au cartoon stylisé, tout est dans l'expressivité des gestes et des faciès.

CLAIRE WENDLING

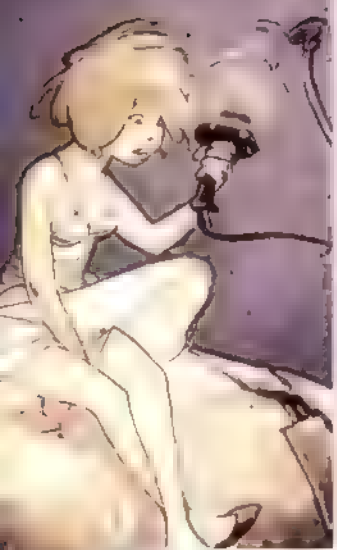
expérimenter le travail que ça soit en peinture, en animation. Je ne voulais pas repartir sur de la bd uniquement par habitude, j'avais besoin de sortir un peu pour nourrir mes éventuels projets...

C'est absurde... Il y a un genre de «procès d'intention». C'est, comment dire, ce côté : *"tu as toujours aimé les dessins animés, donc tu fais de la bande dessinée par dépit, parce que tu n'as pas pu faire autre chose ?"*. Non, c'est pas ça du tout, j'ai la chance de pouvoir faire les deux et ça c'est bien !

EK ; *C'est le langage de l'image...*

Oui ! Mais le langage de l'image ce n'est pas encore un terme qui est passé dans le milieu la bande dessinée qui, pour la grande majorité, est encore très attaché à l'album franco-belge... Heureusement qu'il y a des petites boites qui commencent à grandir et qui font apprécier cette expression. Mais c'est encore peu par rapport au reste...

Je me borne à dire pour faire simple *"Moi ce que j'aime, c'est dessiner !"* et quand j'ai envie de raconter une histoire si le support bédé s'y prête et bien j'utilise le support bédé. Si j'ai envie de dessiner quelque chose qui ressemble à de l'animation parce que c'est quelque chose que j'aime depuis que je suis petite et bien, je fais ça ! Si j'ai envie de faire de l'illustration, c'est pour raconter d'autres choses ! Avec le dessin j'ai le droit de faire ça, c'est ça qui est formidable et j'ai envie que le public le comprenne ! On peut raconter une histoire avec un dessin animé, même si on a travaillé avec plein de monde. Il y a quand même l'âme de plein de personnes qui est dedans même si ça a été broyé, mine de rien. On peut raconter avec une illustration, avec une BD, le seul truc c'est d'apprendre à regarder, d'apprendre à aimer



"Il y a un genre de «procès d'intention». U côté : "tu as toujours aimé les dessins anim donc tu fais de la bande dessinée par dép parce que tu n'as pas pu faire autre chose ?"

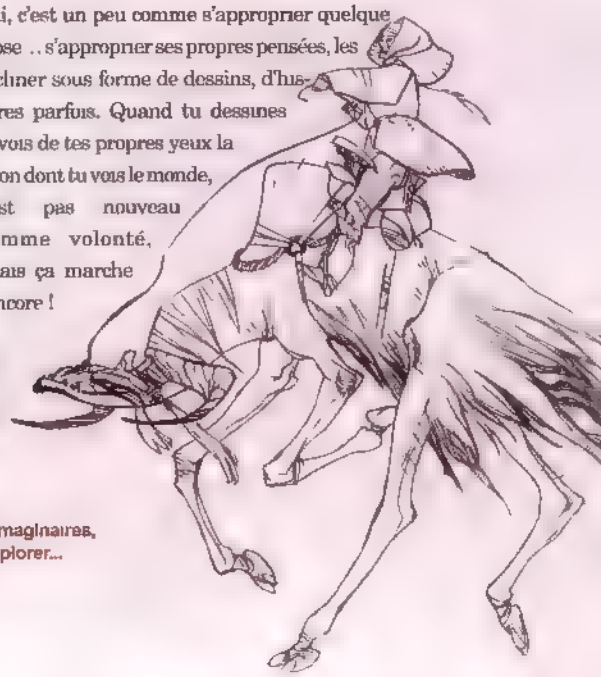
Je ne vois pas pourquoi quelqu'un aimerait la BD d'un auteur et trouverait que ce qu'il fait d'autre est moins bien, ou que ce n'est pas ce qu'il attend... C'est un jugement qui me dépasse un petit peu et qui ne repose sur rien de bien intéressant. La BD c'est quelque chose de complexe, tu as le scénario, le dessin, tu as tout, c'est un bloc complet. Donc c'est de l'objet bande dessinée dont ils ont besoin. Mais moi ce n'est pas de l'objet bande dessinée que j'ai besoin tout le temps, c'est de pouvoir dessiner et raconter plein de choses !

EK ; *Qu'est-ce qui te plait dans le dessin ?*

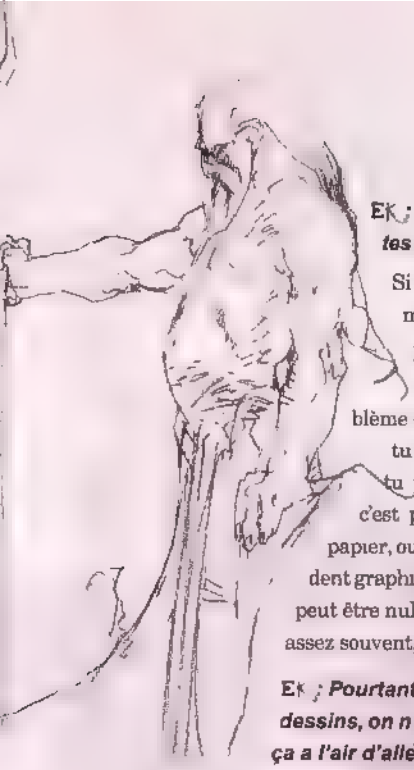
Je ne sais pas ! La volonté de réaliser quelque chose. C'est important pour moi

EK ; *Ça reste physiquement quelque part ?*

Oui, c'est un peu comme s'approprier quelque chose ..s'approprier ses propres pensées, les décliner sous forme de dessins, d'histoires parfois. Quand tu dessines tu vois de tes propres yeux la façon dont tu vois le monde, c'est pas nouveau comme volonté, mais ça marche encore !



Mythologie classique, Folklore locaux et imaginaires, science-fiction... Autant de domaines à explorer...



EK ; *Tu arrives à retranscrire tes pensées sur le papier ?*

Si j'y arrivais, ce serait formidable !!

Mais non... pas toujours, pas souvent. C'est le problème de tous les dessinateurs tu sais très bien que quand tu penses à quelque chose, c'est pas ce que tu as sur le papier, ou rarement. Mais un accident graphique, ça peut être bien, ça peut être nul ! Donc, je compose avec assez souvent, comme tout le monde !

EK ; *Pourtant, quand on regarde tes dessins, on n'a pas cette impression, ça a l'air d'aller tout seul...*

Oui ! Ce n'est pas laborieux, c'est imprécis ! C'est pas pareil du tout. Parce que le stade du laborieux, je l'ai connu, mais c'est presque du passé ! Maintenant, j'arrive mieux à faire ce que j'ai envie de faire. C'est clair. Mais en même temps, il y a toujours le barrage de ce que tu penses et de ce que tu fais, c'est là que je dis que c'est imprécis, c'est à ce niveau là que ça se situe...

EK ; *Mais, il n'y a que toi qui sais à quoi ça doit ressembler ...*

Voilà, c'est ça ! Donc on me dit : "*Mais si, c'est vachement bien !* ", Mais non, ce n'est pas ce que je voulais, c'est vachement mieux dans ma tête !

EK ; *À t'entendre, on dirait que tu as toujours envie d'apprendre !*

Ben oui, c'est pour ça que je fais tant de choses différentes ! Avec Aphrodite, j'ai commencer à explorer les capacités du pinceau avec de l'acrylique ou de l'huile dessus. Je n'avais jamais vraiment eu le temps de faire des trucs illustratifs avant. Quand on me dit que ça fait expressionniste, ça me fait plaisir, parce que jusqu'à présent j'étais extrêmement représentative, et je me dis qu'il faut peut-être aller au delà de ce stade pour que les gens voient autrement mon dessin

EK ; *Dans quoi trouves-tu l'inspiration ?*

J'essaie de voir ce qu'il y a un peu partout, j'essaie d'écouter ce que me disent les images N'importe quelle image peut t'apporter ce que tu recherches à partir du moment où elle te parle. Mais ce n'est pas parce que j'ai regardé une peinture qui me plait qu'elle va m'apporter ce que je veux faire en peinture ou la solution technique à mon problème. Tu vois, même si c'est à cette image que je veux que ça ressemble, vu que c'est moi qui dessine, ça ne peut pas être la même chose. C'est idiot de recopier un Modigliani, mais je m'en inspire indirectement...

EK ; *C'est joli !*

Ben, on fait ce qu'on peut ! *(rires)* Il faut trouver des solutions dans ce boulot là, sinon c'est l'angoisse de la page blanche !

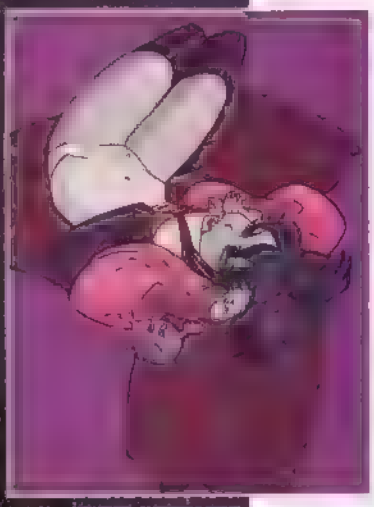
EK ; *Tu as cette angoisse ?*

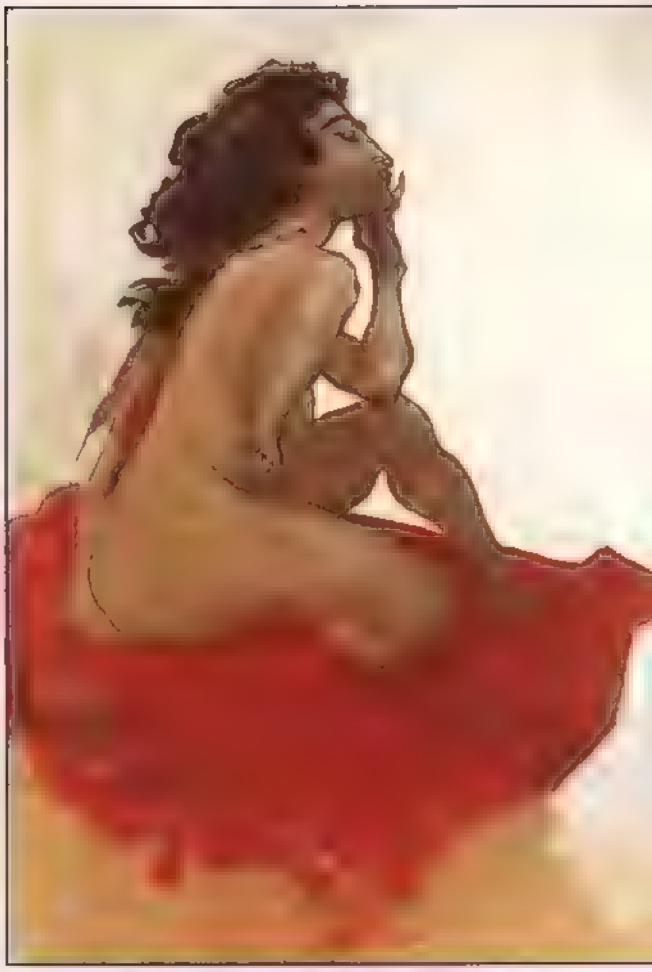
Euh, oui ! Quand tu as beaucoup de temps devant toi et que tu dois faire quelque chose, oui, c'est angoissant. Mais quand tu n'as plus de temps, tu n'as pas le droit de penser à l'angoisse.

EK ; *Qu'est-ce qui te motive alors ?*

De voir le dessin fini au bout d'un moment, de voir si j'ai été capable de faire quelque chose, de voir...

Qu'est-ce que je vais bien pouvoir mettre comme légendes ? Puis zut, il est trois heures du mat', alors regardez, vous avez des yeux pour voir ! C'est beau, c'est tout !





En fait j'espère toujours faire un dessin... qui me fasse plaisir quand j'ai fini et que je le regarde. Un peu comme si ce n'était pas tout à fait moi qui l'avait fait... comme si j'ouvrais un livre et puis .. J'ai envie de pouvoir voir mes dessins comme si c'était les autres qui les faisaient, que je puisse les apprécier pour ce qu'ils sont.

Bien sur, ça m'arrive des fois, mais après ça passe parce qu'entre temps, je fais des projets. Je change !

E.K. : Tu explores beaucoup de styles très différents...

Ben oui ! C'est un peu comme les chaussures, je n'arrive pas à savoir si j'achète les montantes ou les basses, alors j'achete les deux ! (*rires*)

Je n'arrive jamais à me decider J'arrive pas à savoir quel style je dois avoir, quelle est la chose qui me représente le mieux. Mais en même temps comme j'aime dessiner plein de trucs, il y a tout qui me représente, alors je suis obligée de faire tout !

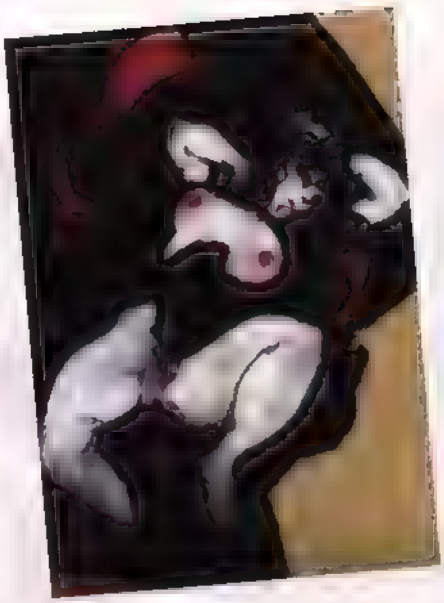
E.K. : Est-ce que la bande dessinée est différente de l'illustration ou du character design ?

Quand même, ce ne sont pas du tout les mêmes recherches et les mêmes codes à employer ! Tu ne racontes pas la même chose

"Je n'arrive pas à savoir quel style je do avoir... C'est un peu comme les chaussure je n'arrive pas à savoir si j'achète les monta tes ou les basses... Alors j'achète les deux ! "

Aphrodite, les études, les encres, les peintures... Les milles et un efacettes du talent à l'état brut.

Le Gen e a affiche en couleur pour Sha ac De



E¥ ; *Il y à quoi dans la bédé de particulier de ce point de vue là ?*

Je ne sais pas, c'est un peu comme la difference entre une photo et un film. Il y a toute la dimension du temps en plus

E¥ ; *Ça intervient avec le découpage ? C'est un exercice qui te plait ?*

Je ne pense pas, je n'y suis pas très bonne d'ailleurs ! C'est une partie difficile. Raconter une chose c'est bien, mais ce n'est pas toujours évident de montrer aux gens ce qu'ils doivent voir

En illustration, un bon cadrage, une bonne lumière... Et tu as fini ! Alors qu'en bédé, c'est plus contraignant Quand c'est page après page, c'est vraiment un truc assez lourd à gérer !

E¥ ; *Et tu recommences quand même ?!*

Oui, quand même... je ne désespère pas d'y arriver ! ! (*rires*)

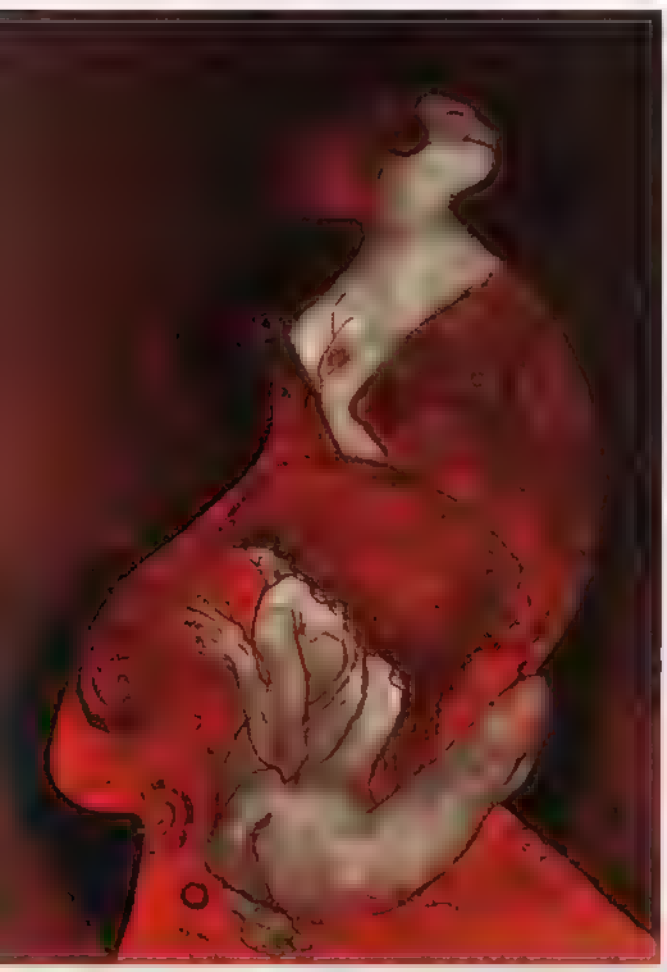
J'ai envie de remettre en pratique ce que cinq albums m'ont permis d'apprendre. De mettre les choses à plat. Maintenant, je connais la recette, je vais essayer de faire quelque chose qui se tienne du debut à la fin, essayer d'éviter les erreurs que j ai faites et d'enrichir mon travail ! Par contre, les séries, non, c'est fini ! Au moins les séries de cinq albums. C'est beaucoup trop long ! Cinq bouquins, ça me fait arriver à quarante balais ! Ah, non ! Psychologiquement, c'est dur ! (*rires*)

E¥ ; *Quelles sont tes ambitions dans ton dessin ?*

Je n'ai aucune "ambition", c'est au coup par coup ; Là, si j'ai envie de faire de la bande dessinée, c'est parce qu'il y a des histoires à raconter, qu'il y a des personnages qui ont envie d'exister

Sinon, mes ambitions, c'est de faire de belles peintures, et de progresser

¥.



Clair-Obscur :

-**Entre-Chats**, Collectif, *Delcourt*, 89
-**Les Enfants du Nil**, "Carmina et Vittorio", Collectif *Delcourt*, 90
-**Les Lumières de l'Amalou**, 5 Tomes, *Delcourt*, 90-96
-**Iguana Bay**, Portfolio *Le Cycliste*, 96
-**Sales petits contes**, "La sirène qui n'avait pas de queue", Collectif *Dupuis*, 97
-**Desk**, Carnet de croquis, *Delcourt*, 99
-**Aphrodite**, *Les 3 Humanoïdes Associés*, 00.

La guerre idéologique opposant Wertham aux comics s'est finalement soldée par un match nul. Si le premier a gagné en apparence, c'est encore insuffisant : les comics existent toujours ! Pour survivre à cet affrontement, les éditeurs, dans leur majorité, vont anticiper le sort qu'on leur promet et s'infliger une sévère censure...

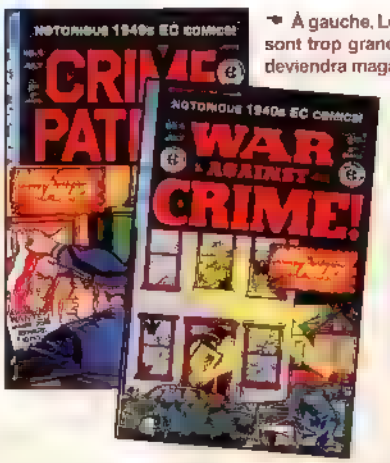
Comic-addicted

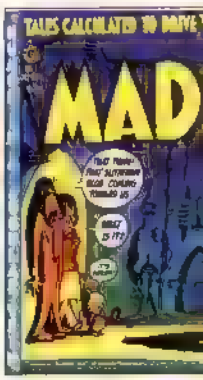
6. Comics Code Authority

La meilleure défense ?

Grâce à la paranoia provoquée par Wertham on avait réuni une commission d'enquête. Mais la sous-commission sénatoriale sur la délinquance n'eut pas le temps de trancher sur cette affaire Les éditeurs craignant de voir l'état imposer ses propres règles à travers un texte législatif incontournable, vont s'associer aux distributeurs de presse pour créer un organe d'autocensure. En octobre 1954 le **Comics Code Authority** voit le jour. Mais peut-on vraiment guérir la peste par le choléra ?

Dès ses débuts, l'obtention de son aval relève de bien plus que de la simple formalité. Sur les 440 premiers comics examinés 126 sont purement et simplement refusés et 5656 cases sont rectifiées ou refaites. Pour les éditeurs de comics le coup est rude mais, dans l'ensemble, ils peuvent continuer à travailler. Seul William Gaynes et ses *EC Comics*, feront les frais de cette operation. Il est tout bonnement devenu impossible de passer outre le Comics Code : toute parution dont la couverture n'est pas estampillée est désormais renvoyée à son éditeur. Sans distribution, pas de ventes, et sans ventes...





À gauche, Les "Crimes" d'EC Comics sont trop grands pour le CCA. Mad, lui, deviendra magazine pour lui échapper !

Le juste et le droit

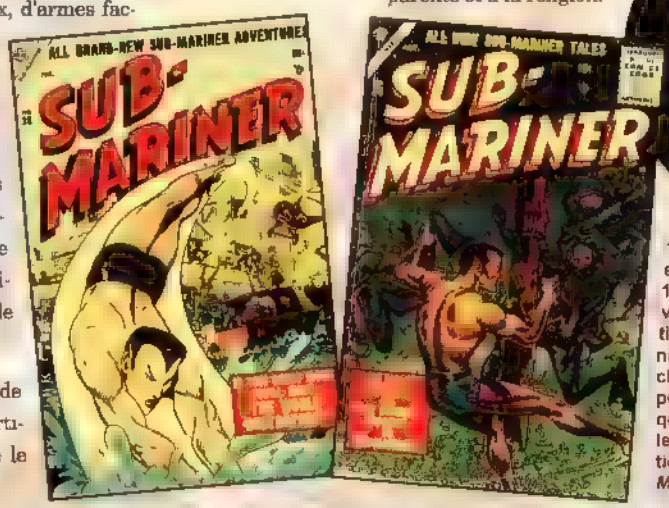
Certaines dispositions du Comics Code touchent au choix des publicités (pas d'alcools, de couteaux, d'armes factices...), mais le but véritable est bien de régir le contenu même des bandes dessinées. Il impose implacablement ses valeurs.

La représentation du crime n'est pas interdite mais elle doit être impérativement manichéenne. Un criminel ne doit pas être sympathique et un policier ou un juge ne doit pas avoir de défaut.

On retrouve même certaines idées de Frederic Wertham. Ainsi plusieurs articles sont consacrés à empêcher que le comics soit un mode d'emploi pour le crime. Il peut exister du moment qu'il n'est pas ouvertement montré et qu'il est puni (*Ces dispositions rappellent singulièrement celles qui régissent les dessins animés occidentaux de façon officieuse*).

Le mariage et la famille font aussi l'objet de toutes les attentions. Le divorce est un acte grave et non souhaitable. L'adultère et les sexualités alternatives sont bannies.

Enfin le tableau ne serait pas complet si l'on ne rappelait pas le respect dû aux parents et à la religion.



Ci contre, Avant et après : en octobre 1954 toutes les couvertures des publications se parent d'un nouveau timbre. Nos chères têtes blondes peuvent lire sans risque de tomber dans le péché et la corruption !!, (Ici, *Submariner, Marvel*).

Ci-dessus, Une planche "sulfureuse" de Conan par Barry Windsor Smith, ne franchira pas l'etape de la censure !

Gare au garou !

Les EC Comics étaient les premiers visés par la création du code. C'est sans surprise qu'on y découvre plusieurs articles les visant directement. Les mots "**horror**" et "**terror**" sont interdits dans les titres, le mot "**crime**" ne doit pas apparaître seul ou en plus gros que le reste du titre

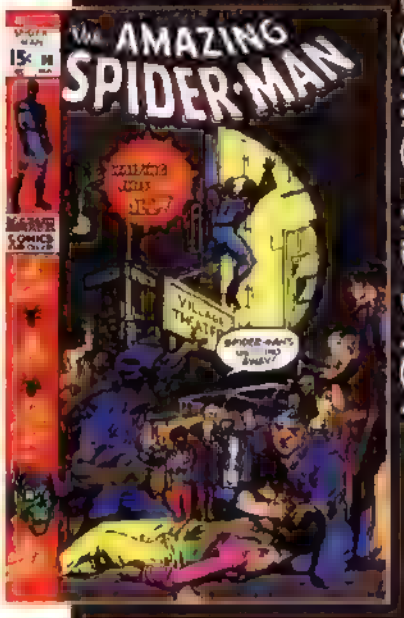
On s'attaque donc aux intitulés de ces séries mais aussi à leurs personnages fétiches : morts-vivants, vampires et loups-garous n'ont plus le droit de figurer dans les comics.

William Gaines aura toutes les raisons d'être furieux à la sortie du Code. Non seulement les autres éditeurs ne l'ont pas suivi mais ils ont adopté sans lui, un code qui le condamne à disparaître. Seul **Mad,** le célèbre titre satirique résistera à cette hécatombe. Le numéro 24 de juillet 1954, inaugurera un le format «magazine» qui est encore le sien aujourd'hui. Cet artifice lui permet d'échapper à la définition du comic book et par conséquent de se dispenser de l'avis de la C.C.A.

Scandale

En 1971, la C.C.A. se heurte à Marvel Comics à propos d'une aventure de **Spiderman.** Stan Lee veut mettre en scène l'homme araignée confronté au problème de la drogue en évoquant le cas dramatique de son ami Harry Osborn. (Peter Parker alias the ***Amazing Spider-man 96 à 98***) L'histoire est simplement refusée.

Cependant, convaincu qu'elle n'entache pas la bonne morale, l'éditeur la maintient et publie les trois numéros sans le sceau du code. Mais ce n'est pas là que les choses se jouent : les années ont passé, et la vigilance baisse ! Les distributeurs ne constatent même pas l'absence du cachet et vendent les trois numéros normalement La crédibilité du C C.A. est remise en cause !



À droite : La drogue abordee par Stan Lee pour Peter Parker, fait perdre leur timbre aux Amazing Spiderman 96 à 98.

Cet écart, dénoncé dans les médias va conduire à l'allegement du Code. Des modifications sont apportées au texte autorisant à évoquer certains problèmes sociaux sous un jour moins conformiste. De manière générale, l'ensemble des dispositions sera modéré laissant une part plus importante à l'interprétation

Enfin, la clause concernant les personnages d'horreur sera modifiée. S'ils correspondent à des classiques de la littérature comme Dracula ou Frankenstein, vampires et loups garous retrouveront droit à l'existence. D'où une renaissance du genre, dans les années soixante-dix, qui profitera, entre autres, à Berni Wrightson. (*cf EK05*)

Gone with the wind ?

Au fil des années, les dispositions du code ont de moins en moins d'emprise sur les comics D'abord parce qu'il s'est assoupli, mais surtout parce que les auteurs ont appris à faire avec et à le contourner. Au début des années 80, la reconnaissance de l'existence des comics pour adultes comme un genre à part entière, l'augmentation du nombre de magasins spécialisés dans les comics et la généralisation de ce système des «Direct Sales» font tomber le caractère obligatoire du Comics Code.

Marvel abandonne alors le sceau sur ses couvertures. La C C.A. est contrainte de revoir entièrement son fonctionnement. Elle adopte en 1989 une troisième rédaction, qui est celle qui a encore cours aujourd'hui. L'organe de censure se veut désormais garant de la bonne moralité. La présentation sous forme d'articles est abandonnée pour une rédaction plus conviviale. Cette opération séduction auprès des éditeurs ramènera Marvel dans les rangs ; mais un éditeur comme Image comics n'a jamais proposé un comic book à la C.C.A.

La censure n'a pas disparu mais elle est directement le fait des éditeurs. Bon nombre de séries comportent des mentions «*suggested for mature readers*» mais ne restreignent plus leur contenu. Même Marvel qui, sur la dernière décennie, était le seul éditeur à utiliser le code pour toutes ses parutions, s'est résigné à s'en dispenser sur la dernière série en date du Punisher

Du fait de certains lobbies conservateurs, des pressions subsistent au niveau des distributeurs. C'est ce qui a amené en 1986 à la création d'une association qui lutte contre les formes de censures indirectes : le Comic Book Legal Defense Fund (*à suivre. ,)*

Tony Letrouvé.

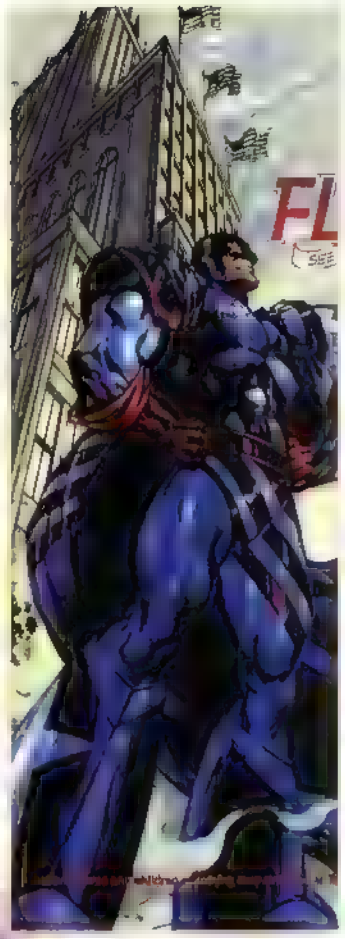
Ci-contre, Il a suffit du prétexte de leurs origines littéraires pour que les Dracula, Frankenstein et consorts réapparaissent, CCA ou pas, dans les années soixante-dix (Mike Ploog, 1976, *calendrier Marvel*)

RISING STARS

Straczynski
Cha/Zanier/Lashley
Gorder/ Livesay

Il a suffit d'un météore. Un flash qui a définitivement transformé cent-treize futurs enfants, qui en a fait cent-treize "spéciaux", cent-treize jeunes gens aux pouvoirs particuliers, cent-treize menaces potentielles pour le reste d'une humanité incapable de voler, de se consumer spontanément ou de résister à une rafale de mitrailleuse. Et que faire lorsque l'on est un "spécial", isolé dans sa différence, lorsque l'on apprend un soir qu'un, puis deux, de ses camarades d'enfance ont été assassinés ?

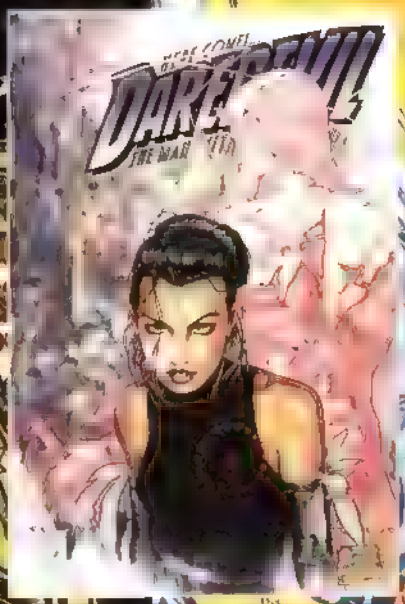
Venu de la télévision, où il a écrit "Babylon 5", J. Michael Straczynski signe ici une étonnante saga, dans laquelle il ne se prive pas de nous montrer combien chacun fait sa voie armé de cette différence, et quel impact peuvent avoir, l'espace d'une vie, ces individus sur une société comme la nôtre.



Rising Star
Image Top Cow / Semic, 00

THIS IS THE STORY OF HOW WE CAME TO BE, OF WHAT HAPPENED TO US, AND TO THOSE WE KNEW, AND LOVED, AND FOUGHT, WHERE IT WENT RIGHT AND WHERE IT WENT WRONG.
SIXTY YEARS. ONE HUNDRED AND THIRTEEN PEOPLE BORN WITH THE POWER. THE STORY OF THE WORLD WE TOUCHED, AND ALL THE PLACES WHERE THE WORLD TOUCHED US.
AND THE TERROR AND THE BEAUTY AND THE DEATH THAT HAPPENED IN THE SPACES IN-BETWEEN.

Joe Quesada



OLE! OUCH!

Click Click click click Click Click

C'est une part du rêve américain... Joe Quesada est de ces auteurs que le talent autant que la rigueur des choix ont propulsé aux nues...

© 2000 Marvel Characters Inc. Used with permission.

Parti de rien, et moins encore, il été, coloriste, dessinateur, créateur d'entreprise puis l'un des deux rédacteurs en chef de la superbe ligne Marvel Knights qui a revitalisée "la maison des idées". Aujourd'hui il n'est rien de moins que responsable de la ligne éditoriale d'une des plus grandes entreprises du comics, et ces décisions donneront peut être jour aux comics de demain...

E : *Comment as-tu débuté dans la bédé ?*

En fait, c'est bizarre parce que je n'avais aucune intention d'en faire. J'ai fait des études d'illustration dans une école d'art. Il y avait deux cours sur la bédé dispensés par Harvey Kurtzmann et Will Eisner j'ai échoué aux deux !

Ça montre qu'il y a de l'espoir, quand même ! Je ne voulais pas faire quoi que ce soit dans le domaine artistique après mon diplôme , ce n'était pas ma vocation.

Plus tard, j'ai redécouvert les comics... Mon portfolio à l'époque était un standard d'illustration commerciale. J'étais musicien et peintre, et je travaillais comme étalagiste dans une boutique de décoration d'intérieur et d'éclairage, pour soutenir ces passions qui étaient loin de me nourrir ! Un jour, un homme est entré dans la boutique, il travaillait dans l'industrie du comic book en tant qu'encreur. Il s'appelait Art Nichols. On a un parlé un peu de son boulot, simplement sur le ton de la conversation, mais on s'entendait bien. Avant de partir, il m'a dit : "*Tu devrais vraiment venir me voir. Je travaille comme directeur artistique dans une nouvelle compagnie. ça s'appelle Valiant Comics et on recherche des artistes pour faire de la couleur directe.*" J'y suis allé, j'ai montré mon portfolio et ils m'ont engagé dans la seconde !

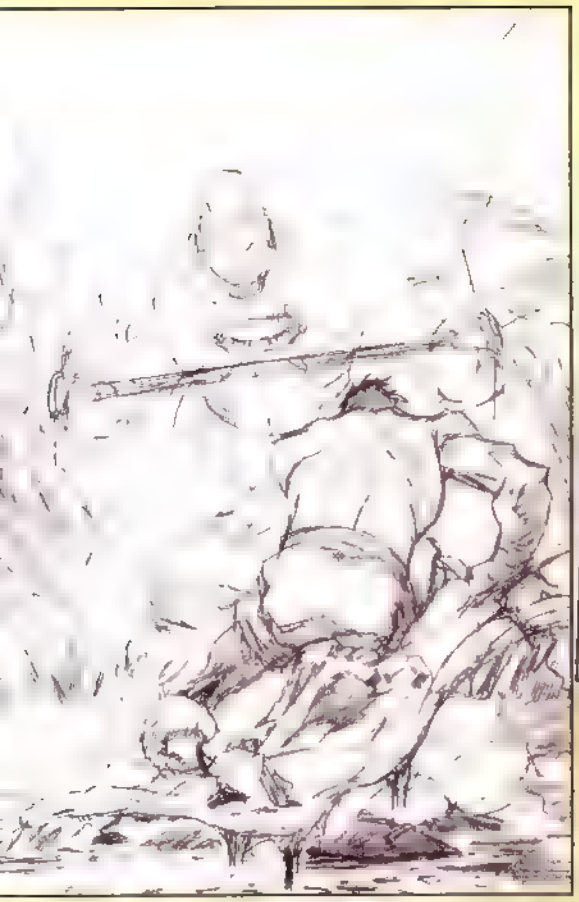
Par contre, c'était vraiment une boite qui débutait. J'étais là-bas depuis quatre mois, quand les financiers sont entrés et ont dit : "*Il faut réduire le personnel : on jette les billets verts par les fenêtres !* ", j'ai été licencié sur le champ !

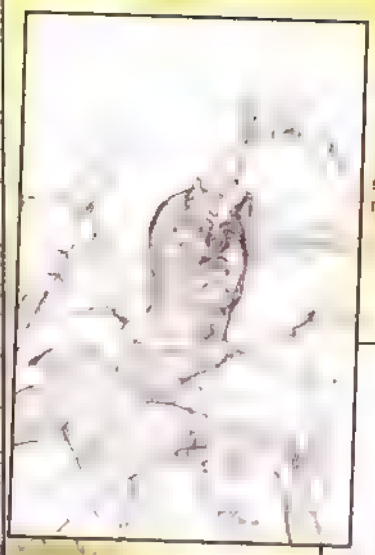
Mais j'avais trouvé ma vocation et je pensais pouvoir y réaliser quelque chose. J'avais suffisamment d'argent pour manger et payer un mois et demi de loyer, alors j'ai tenté le coup. Pendant un peu plus d'un mois, je me suis immergé dans le dessin, 24 heures sur 24. J'ai rassemblé un portfolio de douze pages, et avec l'aide de Nichols, j'ai obtenu un entretien chez DC. J'avais rendez-vous avec Jim Owsley, un nouveau rédac'chef : il n'avait que deux bouquins dans son écurie ! Il m'a dit : "*Écoute, gamin, j'aime vraiment bien ce que tu fais là. Mais désolé... J'ai rien pour toi !* ". Puis il a dû avoir pitié de moi puisqu'il a rajouté : "*Fais-moi quand même une couverture..*"

Je suis rentré, j'ai fait la couverture dans la nuit, et je suis retourné chez DC dès le lendemain ! Il l'a trouvée très bien. Mais il n'avait plus rien pour moi. Je devais vraiment faire peine à voir parce qu'il m'a dit : "*Laisse moi montrer ton portfolio aux autres éditeurs* " Je pensais que c'était fini pour moi, un mois d'effort réduit à néant... et mon loyer à payer !... Je l'ai attendu pendant plus d'une heure, puis il m'a rappelé dans son bureau : "*Tu dois être le type le plus chanceux de toute la planète ! Quelles étaient les chances pour que, pendant que toi, tu étais assis là dans le hall, un des dessinateurs d'un de mes deux seuls titres, téléphone pour m'annoncer sa démission ?! Je le prends comme un signe. Alors, tu le veux, ce job ?* " Depuis, je n'ai jamais cessé de travailler. J'étais béni des Dieux, vraiment !

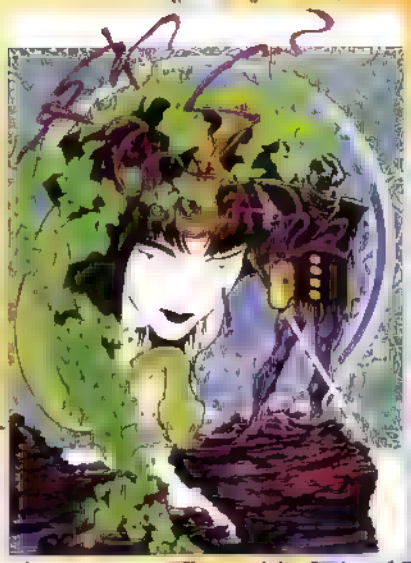
J'ai commencé sur un bouquin que DC a fait pour TSR. ça s'appelait Spelljammer Après Owsley m'a mis sur The Question Puis, il s'est vu attribuer les nouveaux projets chez DC, il voulait faire revenir The Ray et m'a confié ce travail. C'était génial. J'ai vraiment adoré faire ce livre ! À partir de là, j'ai commencé à monter l'échelle des comics j'ai pu faire un peu de Batman, d'Azrael et d'X-Factor. Puis je suis retourné chez Valiant, et j'ai pu faire X.O Manowar, et Ninjak.

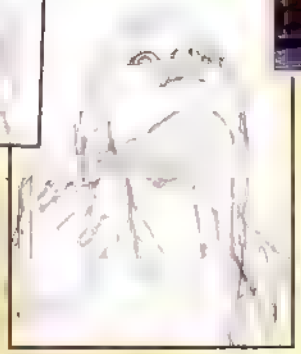
Ci-contre, Art Nouveau, mysticisme et cadrages percutants, de Death à Aria en passant par Ninjak.





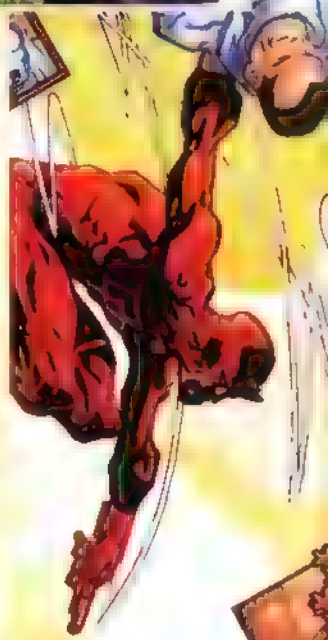
Ci-contre, Mais quelle est donc ce visage mystérieux et parfumé d'Orient qui rappelle les peintures d'Amano ou de Klimt ? Les influences de Quesada sont nombreuses, mais commencent avec l'Art Nouveau, végétaux, fumeroles stylisées et rubans en sont autant de signes (Ninjak, *Valiant*)...





Ci-contre, crayonnés pour de futures couvertures ! À droite, Iron Man en attendant une toute nouvelle histoire, où il s'illustrera. Au milieu, Daredevil et Moonight pour Marvel Knights (*Marvel France*)

Ci-contre, L'expressivité des personnages fait transpirer la feuille !



E : *Était-ce difficile d'entrer dans l'univers du comics ?*

Quand je travaillais au célèbre magasin de jouets FAO Schwarz, j'étais un employé terrible, je passais mon temps à griffoner sur n'importe quoi ! Un jour, un garçon des stocks est entré et m'a vu en train de gribouiller. Il m'a dit que je devrais dessiner des comics. Mais je pensais encore que ces bouquins étaient juste bons pour les gamins ! Comme il ne semblait pas d'accord, je lui ai demandé de me montrer..

Il est revenu le lendemain avec un Dark Knight 1, et je me suis dit "*Wow : ça a changé !*" Je me suis rendu à Forbidden Planet pour voir ce qu'ils avaient, mais sur la route, j'ai réalisé que j'étais complètement fauché : j'avais tout juste de quoi acheter un seul comic. Je regardais les stands en me demandant : qu'est-ce qui va accrocher mon regard ? Et là, j'ai été littéralement hypnotisé : j'avais devant moi le second épisode de Watchmen. Je l'ai acheté, je suis rentré chez moi, et je l'ai dévoré !

C'est ainsi que j'ai fait mes retrouvailles avec les comics. Avec Dark Knight et Watchmen, je pensais "*Ça, c'est extraordinaire !*", c'était une renaissance pour moi !

Le surlendemain, j'y suis retourné avec de l'argent et j'ai ramassé un gros paquet de Marvel et de DC. Je me demandais "*Qu'est-ce qui s'est passé ? Ce ne sont pas les mêmes comics qu'avant !*" En relisant ce qu'avaient fait Frank *[Miller]*, Alan *[Moore]* et Dave *[Gibbons]* je réalisais que c'était ça que je voulais vraiment faire. J'était fasciné par le rythme et la musique des cases dans le travail de Frank. Je suis moi même musicien, et c'est toujours comme ça que je construis mes pages : je les fais presque sous forme de rythmes ou de compositions.

E : *En fait, dans la plupart de tes titres, il y a plus d'histoires solides axées sur les personnages que d'effets "splash page". Es-tu d'accord ?*

Oui. J'avais hier, dans mon bureau, un jeune artiste qui me montrait son portfolio et qui me demandait "*Comment faire une splash-page ? Comment savez-vous où vous allez placer les grandes cases ?*"

Je n'ai rien contre les splash pages. Je pense que c'est une technique efficace et merveilleuse quand elle est utilisée à bon escient : je l'appelle la bombe nucléaire de l'histoire. Quand tu regardes un film, disons un thriller, si il y a une bombe dont le compte à rebours est enclenché, tu vois l'explosion comme un grand moment dans l'histoire ! Cette bombe nucléaire peut aussi bien être un baiser entre deux personnages, mais si tu sais quand ce moment va arriver, quand ça va exploser, c'est que tu peux avoir recours à la splash page de façon appropriée.

Ci-contre, Gare aux bobos, Jane Calmant et le garçon d'enfer sont armés jusqu'aux dents. (Painkiller Jane/Hellboy Gen. Comics)

Dans le Daredevil n°5, nous avons utilisé la splash en toute dernière page quand Matt serre Karen Page dans ses bras. C'était le meilleur endroit pour le faire. Je pense qu'il y a une place pour tout, pour briser l'ordre des cases, pour des cases de formes différentes. En tant qu'artistes, il nous est permis certains tours de magie. Mais si tu emploies le même tour encore et encore sur vingt-deux pages, le comic perd de son éclat, tu commences à révéler les secrets du tour,

Painkiller Jane/Hellboy © Event Comics, 98

Ci-contre, Tel un Phoenix un peu trop cuit, quand Ashley, le soldat du feu renait de ces cendres, c'est pour revêtir l'armure encombrante de Ash. Que ressortira-t-il de cette brulante étreinte ?

et les gens y perdent tout intérêt. C'est pourquoi je pense qu'il y a aussi une place pour des pages de douze cases. Mais, c'est une question de rythme, du tempo qu'on y imprime, de ce qu'exige l'histoire

E : Tu sembles moins intéressé par les super-héros volants que par des héros plus humains...

Tout à fait. Je pense des gens comme Eisner et sa génération ont eu une représentation différente des super-héros parce qu'en tant qu'auteurs, ils étaient ancrés dans le monde réel. Ils ont inventé le genre mais ils avaient des expériences de vie. Ils avaient des petites amies, des femmes, des enfants et ça se voyait dans leur travail. Il y avait ce coté familial. Et tout d'un coup, des masses de jeunes introvertis nourris aux comics sont arrivés dans le métier. Et ces auteurs introvertis ont apporté à l'industrie leur somme d'expériences personnelles qui venaient des comics ! Ça nous a mené à un Golden Age très fantaisiste, voué aux super-héros, et qui s'écartait du realisme de la période précédente

WHO BELIEVES MORE!
MUCH MORE
IN WORDS HE CANNOT POSSIBLY COMPREHEND HE BEGINS TO ABSORB ENERGY FROM THE INFERNO AROUND HIM -
-- ENERGY THAT FILLS HIM, SATURATES THE VERY CELLS OF HIS BODY -- AND SENDS PLEASURE RIPPLING THROUGH HIM IN OVER-WHELMINGLY SENSUOUS WAVES. BUT HE REALIZES A DANGEROUS ONE.
BECAUSE IF HE DOESN'T
DON'T KNOW WHAT COULD HAPPEN. EXPLOSION TAKE OUT HALF THE CITY MAYBE
GOTTA GET OUT

Je pense que beaucoup de ces nouveaux auteurs n'avaient que très peu d'experience de la vie reelle. Il y a beaucoup de dessinateurs et de scénaristes auxquels j'ai parlé qui n'avaient jamais fait de petits boulots. Moi, j'ai creusé des fosses pour vivre. Ce n'est pas une honte pour eux. Bénis soient-ils de n'avoir pas eu à le faire! Mais, ça me parait très difficile d'écrire sur, disons, un coursier à vélo, si tu n'as jamais fait toi-même ce genre de boulot. C'est très difficile de décrire une scène romantique et intimiste entre deux personnes si tu n'en as pas vécu toi même.

J'ai lu des comics dans mon enfance, puis je les ai lâchés. J'ai commencé à sortir avec des filles et j'ai fait du sport. Et je crois que j'apporte ça dans mon travail. Et aujourd'hui beaucoup de comics ne font rien résonner en moi. On m'a demandé si j'étais fan des X Men ? Je les apprécie pour ce qu'ils sont, mais je n'arrive pas à m'y identifier parce que pour moi, ça n'a pas de sens. Je veux dire, pourquoi tous ces super-heros passeraient-ils leur temps ensemble ? Prenons les millionnaires, certains des hommes les plus riches de la planète .. Est-ce que tu les vois se réunir en congrégations ? Très rarement. En général, ils sont en compétition. Mais Seuls les Fantastic Four ont du sens, parce qu'ils sont liés par le sang. Ils sont une famille et ça engendre des histoires très prenantes. Il y a quelque chose d'émouvant chez eux

Mes sentiments concernant les super-heros, Stan Lee les a résumés en une phrase, au cours d'une conversation qu'on a eue ensemble : "*Que faut-il pour que je puisse trembler pour Matt Murdock ou Daredevil quand il saute du haut d'une corniche ou d'un immeuble pour se balancer au-dessus de Manhattan ?* ". Si je ne connais pas Matt Murdock, la personne, pourquoi m'en inquiéterait-je quand il met son ridicule costume rouge et qu'il saute ? Il n'y a pas de frisson ! Mais quand j'apprends à le connaître comme une personne de chair et de sang, comme un homme aveugle, comme l'adolescent qu'il a été, et quand je découvre sa vie, ses amours, ses passions, ses peines, alors quand il saute, c'est . "*Oh, mon Dieu !* ". C'est ça que j'essaie de faire passer dans Marvel Knights.

Ci-dessous, mi-ange, mi-démon le Gabriel de Quesada a les yeux bandés pour rendre la justice aveuglement !

Ash © & TM Joe Quesada & Jimmy Palmiotti

Ci-contre, J'avais souvenir d'un chat chasseur de Schtroumpfs, mais voilà un Azrael, peut en cacher un autre ! Celui là est plutôt héroïque, et qui l'eut cru, il défend les forces du bien !? ..

Ash © & TM Joe Quesada & Jimmy Palmiotti

E : *Dans Ash, tu sembles te soucier davantage d'Ashley Quinn que du super-héros Ash, son alter ego invincible avec son exos-quelette...*

Oh que oui ! C'était la partie amusante à dessiner dans l'histoire. Le défi était de rendre le personnage de pompier ordinaire d'Ashley Quinn aussi passionnant que possible.

Le véritable combat d'Ashley était de prouver que son père s'était trompé, lui prouver qu'il était assez héroïque pour devenir un soldat du feu, pour faire face à ce que son père avait affronté. Nous n'avons jamais réussi à bien faire passer ça. S'il fallait reprendre la série à zéro, je l'écrirais complètement différemment. J'en ôterais les éléments les plus compliqués, pour essayer de vraiment me focaliser sur l'essentiel du personnage. Parce que c'était vraiment une histoire père-fils que nous n'avons pas très bien racontée. Cela aurait pu avoir plus de force, mais bon, tu sais, tu fais selon ton cœur.

E : *Comment est-ce que vous travailliez ensemble à l'époque, Jimmy Palmiotti et toi ? Est-ce que c'était . tu crayonnes, il encre, ou est-ce que vous faisiez tout ensemble ?*

A la base, on écrivait l'histoire ensemble. On avait des fiches indexées et chaque fiche représentait une page. D'abord, sur une feuille de papier libre, on élaborait l'histoire : les événements qui allaient ponctuer le récit, puis sur les fiches, on découpait ça page par page. Donc après, on se retrouvait avec une fiche qui disait juste "*sur cette page, Ashley va du point A au point B*", puis la page suivante du point B au point C. Alors je prenais ces fiches et je dessinais toute l'histoire, en découpant encore : case, case, case. Ensuite seulement, on se retrouvait et on peaufinait le dialogue ensemble.

E : *Comment ton travail de scénariste a-t-il évolué depuis cette époque ? Utilises-tu encore tes fiches ?*

Non, je n'ai plus besoin des fiches ! C'est là que j'ai eu de la veine, parce qu'en dessinant depuis aussi longtemps, je suis capable désormais de découper une histoire, de visualiser exactement ce qui va se passer en vingt-deux pages. J'ai écrit des tonnes de scénari et j'ai touché la cible à chaque fois. Alors plus de fiches, maintenant j'écris ça comme un scénario classique !

E : *Si on évoque tes dessins sur les scenarii des autres (David Mack). C'est lui qui écrit, c'est toi qui dessine et pourtant tu "kabukises" totalement. Visiblement, son style t'a inspiré !?*

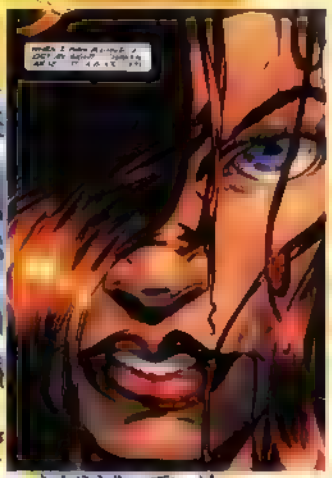
(*Rires*) Oh oui, je sais ! David écrit de façon très visuelle. Parfois il dit "*je vois ça ici, et ça là*" et j'essaie de le satisfaire. C'est un défi pour un artiste. Alors tu essaies de faire quelque chose de différent. Donc souvent, David est très visuel : il a une idée de ce à quoi la page va ressembler. Et puis parfois, il me donne juste un scénario classique et je pense "*Tiens je vais faire ça à la façon de David Mack !*" C'est un jeu.

-- FIREFLY!
UNPACK THE MARSHMALLOWS, LADIES AND GENTLEMEN. BECAUSE WE'RE ABOUT TO HAVE A SPLENDID BONFIRE.
KNOW THAT YOU ARE EVIL!
KNOW THAT YOU ARE IGNORANT
END
AUDIBLE SPEAKING. JEAN PAUL IS NOT EXACTLY PRESENT
SURE, JOE? FIRE IS TYPE MY VERY FAVORITE HORSE GOOP
NO, OF COURSE YOU'RE NOT HIM.
BUT WHAT YOU'RE GOING TO BE IS BARBECUE!

Click Click Click Click Click Click

La-haut, Souriez. l'oeil torve du comédien n'augure jamais rien de bon.

Ne préferez-vous pas le regard humide et désemparé du gentil Ashley ? ..



☚ Ci-contre, Belle et ensorcelante, la jolie Natacha est surnommée "la veuve noire". Toujours prêt à tomber sous le charme ? Non ? Bon alors essayez son voisin d'à côté, beau (?) et plutôt sorcier, le ténébreux Docteur Strange est-il plus à votre goût ? (Daredevil, *Marvel France*) ☛

E ***: Je pensais à la scène du piano dans DD...***

Ah, oui. Là, c'étaient en grande partie les indications de David, mais il y a eu aussi la scène où Echo se met à danser, et ça c'était moi, pour beaucoup. J'ai pris le scenario et j'ai décidé que ça devrait surtout être du crayonné : il y a très peu d'encre sur ces pages. Et après c'est Richard Isanove, le coloriste, (qui est d'ailleurs le héros méconnu de ce livre : ce type est un génie !) qui a pris ces crayonnés et a réalisé des effets incroyables. Les gens croient que ces pages sont peintes. Il n'y a pas une goutte de peinture sur une seule de ces pages intérieures !

E ***: Tu travailles avec beaucoup d'outsiders, ou d'indépendants . Que t'apportent-ils ?***

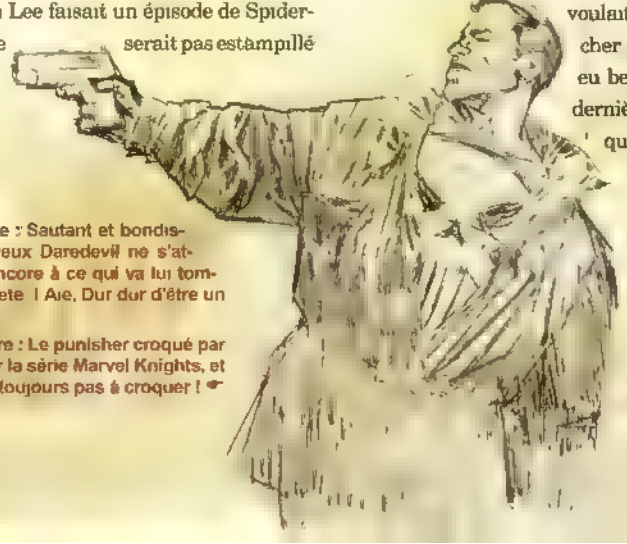
L'impact le plus marquant qu'ils ont eu sur moi, c'est le fait que, quand tu parles à ces indépendants, tous ont une profonde affection pour les comics Marvel : ils en ont tous lu ! On s'imagine que ces gars qui travaillent, par exemple, pour DC Vertigo ne jetteraient même pas un œil à des comics Marvel ! Ça fait des années que je connais Steve Dillon, et ce n'est que très récemment qu'en discutant autour d'un verre, il me dit d'une voix émue "*Ce que je peux les aimer, ces X Men ! pendant mes années Byrne, j'ai vraiment adoré ces bouquins*". Tu es vraiment surpris d'entendre ça, puis tu y réfléchis et tu te demandes ce que ça a de si surprenant après tout.

Mack, Bendis, Jenkins.. Ce sont des gens qui ont des voix merveilleuses et qui ont des histoires à raconter. Et ils travaillent très dur comme tout le monde du comic book aujourd'hui. Alors, s'ils ont vraiment quelque chose à dire et qu'ils font du bon travail, pourquoi ne leur donnerait-on pas l'occasion de faire quelque chose si le cœur y est ?

E ***: Le fait que tes comics ne soient pas destinés aux seuls enfants et ados, est-ce aussi quelque chose que tu veux faire passer ?***

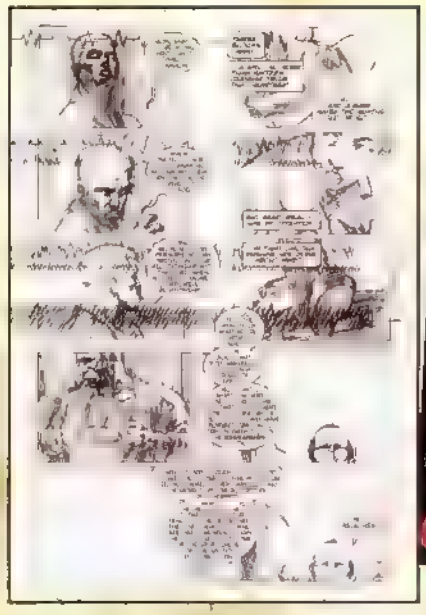
Oui, je considère que c'est très important. Je me rappelle mon de premier comic, j'étais enfant, c'était dans les années soixante. Il m'avait été offert par mon père. Il n'aimait pas spécialement les comics, mais il avait lu dans le journal que Stan Lee faisait un épisode de Spiderman qui ne serait pas estampillé du Comics Code, parce qu'il s'attaquerait directement au problème de la drogue. Ça avait fait beaucoup de bruit à l'époque. Mon père avait dû se dire : "*Ha ! Voilà une bonne façon de faire une leçon de morale à mon fils !* " et il me l'avait acheté. Bien sûr j'ai lu le message sur la drogue, mais surtout j'ai trouvé ça vraiment cool et j'ai commencé à collectionner les comics !

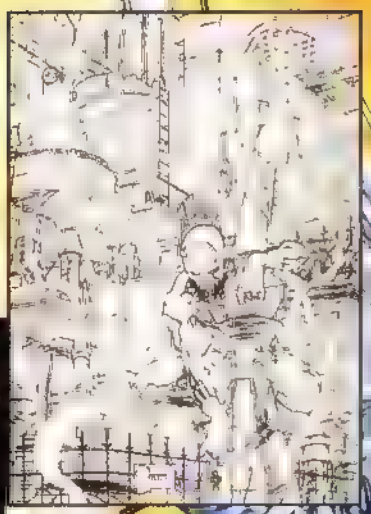
Ce qui est essentiel dans cette histoire, c'est que Stan Lee ne méprisait pas son jeune public. Jamais ! Il le mettait au défi ! Je me revois très bien en train de lire et quand je ne savais pas ce que voulait dire tel ou tel mot, j'allais en chercher le sens et j'apprenais. On n'a plus eu beaucoup de choses comme ça ces dix dernières années. Une grande partie de ce qui se fait maintenant parle aux jeunes comme s'ils étaient des demeurés. On prétend savoir ce que veulent les gosses et on édulcore les histoires ! Mais les gamins sont plus malins que ça ! Ils savent quand on leur parle comme s'ils étaient idiots. Et je ne prétends pas que les livres



☚ À gauche : Sautant et bondissant, le joyeux Daredevil ne s'attend pas encore à ce qui va lui tomber sur la tete ! Aie. Dur dur d'être un héros !

Ci contre : Le punisher croqué par Joe pour la série Marvel Knights, et toujours pas à croquer ! ☛





Ci-contre, Du crayon à la planche... De la confession aux gargouilles des cimes, une autre façon d'élever son âme

Ci-dessous, Hommage à l'un de ceux qui imprimèrent quelques-uns des plus grands coup de burin à l'oeuvre, Frank Miller bien sur

Marvel Knights soient destinés aux enfants, mais il y a des jeunes qui les prennent sur les stands, et parmi eux, il y en a qui se disent : *"Wow, c'est plutôt cool !"*

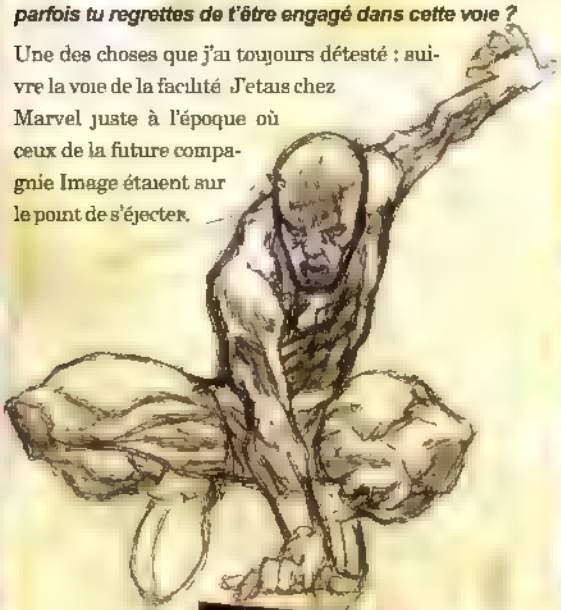
Quelqu'un disait à propos des comics : *"C'est notre vilain petit secret"* Mais aujourd'hui, on a perdu ce frisson de l'interdit. On préfère faire les yeux doux aux petites Mères de l'Amérique. Ce qui les rendait si populaires autrefois, c'est que probablement que les parents n'allaient pas les approuver, et que c'était un luxe réservé à ton grand frère. Toi, tu les lisais dans le noir à la lueur d'une torche

C'est aussi ça qui les rendait fabuleux. On a perdu tout ça ! On ne peut pas se permettre de faire ce qu'ils font dans les indépendants, parce qu'on est encore soumis au Comics Code . Mais, ça ne veut pas dire non plus qu'on doive endormir notre lectorat !

C'est ce que nous devons faire pour que l'industrie survive. C'est déjà assez dur de travailler dans un medium imprimé. Nous sommes tres chers, très difficiles à trouver. Et si on s'enlise, si on n'arrive pas à fournir un divertissement different d'ailleurs, alors on s'enterre dans un trou profond et sombre !

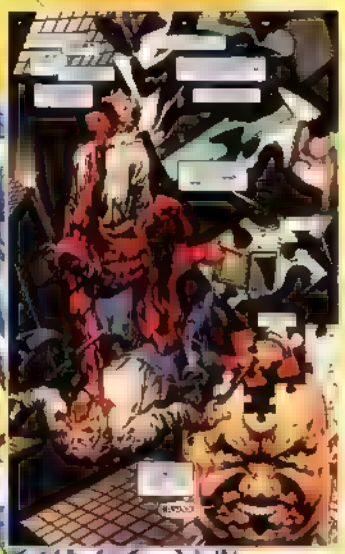
E : *Ton travail de rédacteur en chef est de plus en plus prenant, au détriment de tes activités d'artiste. Est-ce que parfois tu regrettes de t'être engagé dans cette voie ?*

Une des choses que j'ai toujours détesté : suivre la voie de la faculté J'etais chez Marvel juste à l'époque où ceux de la future compagnie Image étaient sur le point de s'éjecter.

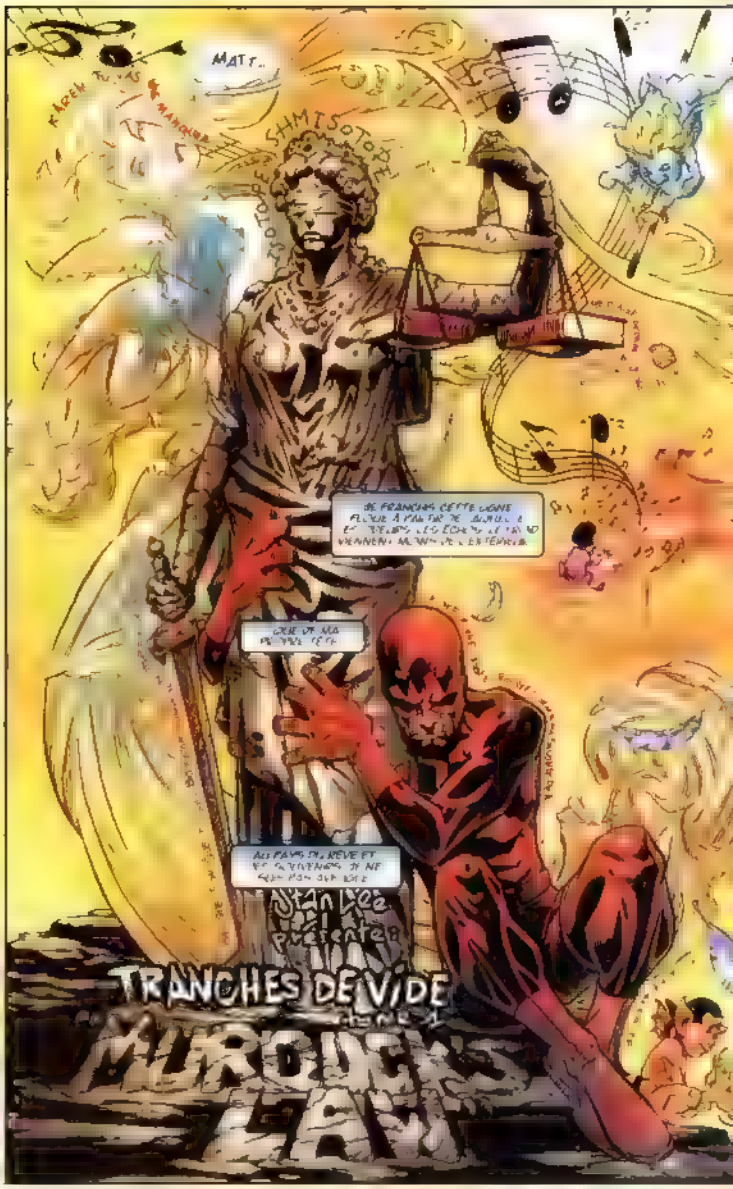


Ci-contre émotion et désespoir, en peu de case. Le silence parle..

À droite, La nuit la lumière et la pluie, c'est pas Noel qui est au balcon c'est Matt...

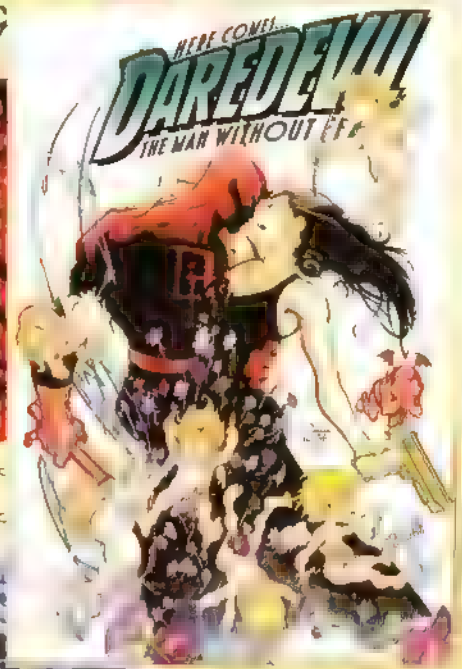


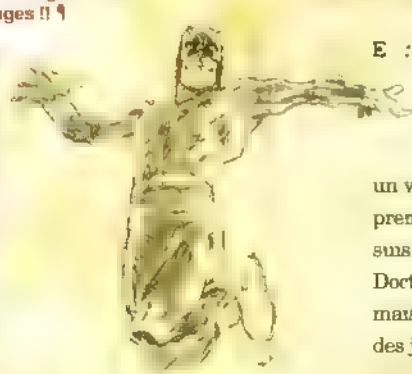
Puzzle et Piano envoutes, Quesada danse le Tango avec David Mack, quelle classe !



On m'a proposé d'en faire partie, mais je n'ai pas voulu. Il m'a semblé à l'epoque que c'etait trop facile comme demarche et dicté exclusivement par la paye. Et s'il y a bien une chose dont je suis fier dans ma carrière, c'est que je ne pense pas que quelqu'un puisse me montrer du doigt et dire que je n'ai fait tout ça que pour le chèque ! Tout ce que j'ai fait en comics, c'est parce que j'ai une véritable affection pour la bédé et que je pensais pouvoir y apporter du sang neuf. Même ici, dans mon travail chez Marvel. Parce que je ne m'enrichis pas en faisant ça, Marvel nous a offert l'occasion de faire quelque chose de complètement différent. Beaucoup de gens m'ont dit qu'il n'y avait aucune chance que je puisses le faire, mais je sentais que là on pouvait faire la différence. Si tu veux me faire faire quelque chose, essaie juste de me dire que je ne peux pas y arriver. Et voila Marvel Knights !

¶ Quand David et Joe font un hommage à Bill Sienkiewicz, on est aux anges !! ¶





E : ***Est-ce que le contexte actuel ne rend pas les choses plus difficiles ? La il y a crise des comics face à la concurrence des jeux vidéo, qui draine beaucoup de dessinateurs ?***

C'est une honte, mais je ne peux pas le leur reprocher, c'est un véritable probleme. Si j'etais à la tête de Marvel, c'est l'une des premières choses que je changerais. ça fait deux ans et demi que je suis là. Mon plus gros problème, c'est de savoir où est le prochain Doctor Doom (*Dr Fatalis en v.f. NDLR*) ! Ça peut sembler idiot, mais quand l'industrie était florissante et financierement stable, des jeunes arrivaient en apportant leur méchant le plus dramatiquement riche. Il y avait donc un rafraîchissement constant, de héros et de mechants, en particulier de méchants, qui entraînaient de nouvelles histoires

Maintenant que l'argent commence à se faire rare, ces jeunes sont partis et le lobby des jeux vidéo les a happés. Ces types-là paient bien pour qu'on leur cree des personnages. Pourquoi donc continueraient-ils à le faire pour Marvel dans ces conditions ? Si je dirigeais Marvel, je changerais ça. Je pense que c'est essentiel pour l'avenir de cette compagnie. C'est pareil pour DC, et c'est la même chose pour toute l'industrie

E : *Alors comment vois-tu l'avenir ?*

L'avenir ? Je n'en sais rien, je prends ça au jour le jour. J'essaie de ne pas trop planifier à l'avance. J'aimerais continuer à faire le genre de livres que je fais. En termes d'objectifs, je voudrais étendre le principe de Marvel Knights au reste la ligne. On ne sait jamais vraiment si on fait bien, mais l'avenir c'est continuer en essayant de toujours devenir meilleurs !

Joe en V.F. en quelques titres :

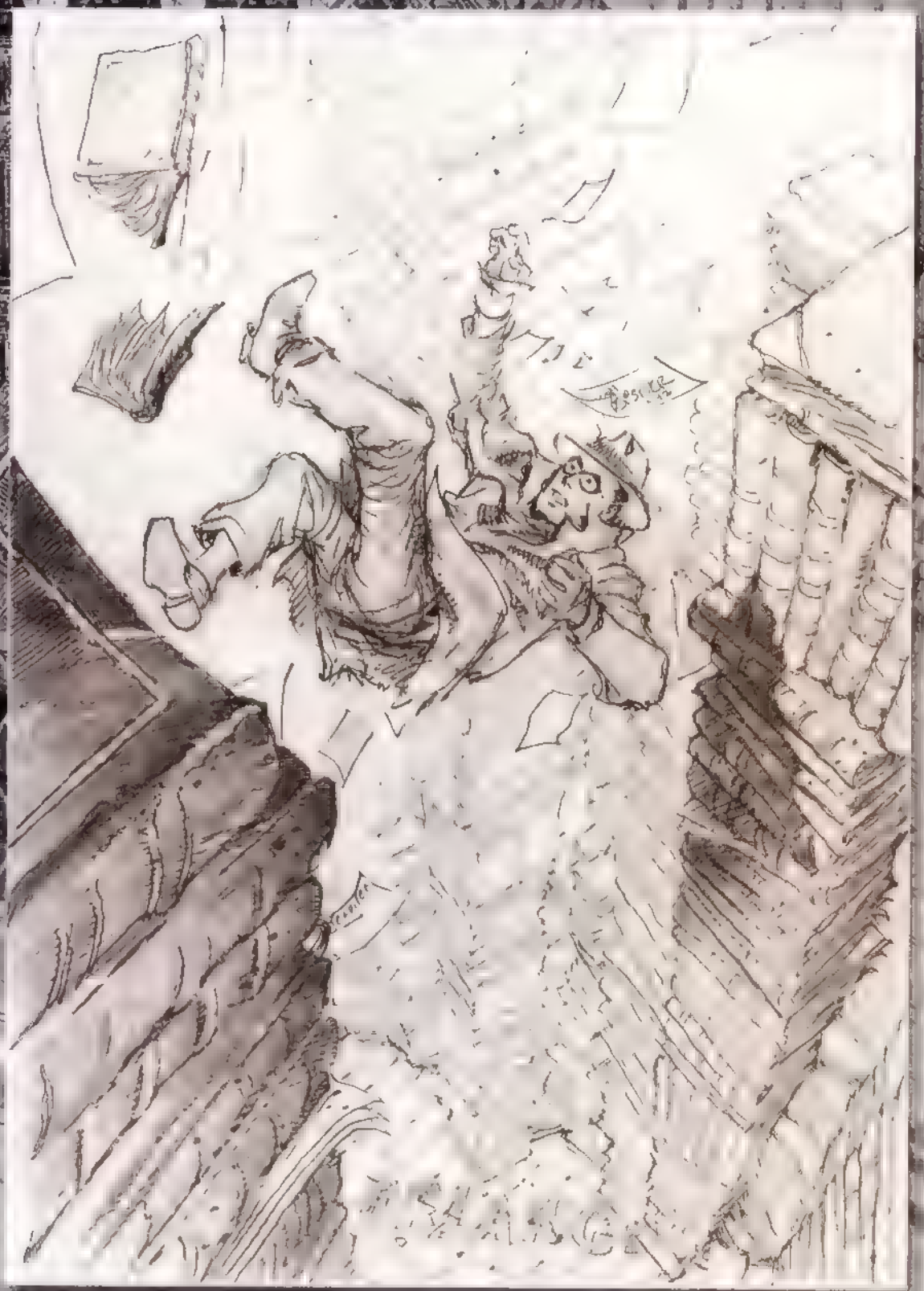
Ash, *Generation Comics*

Daredevil dans Marvel Knights
puis en relié en 100% Marvel, *Marvel France*

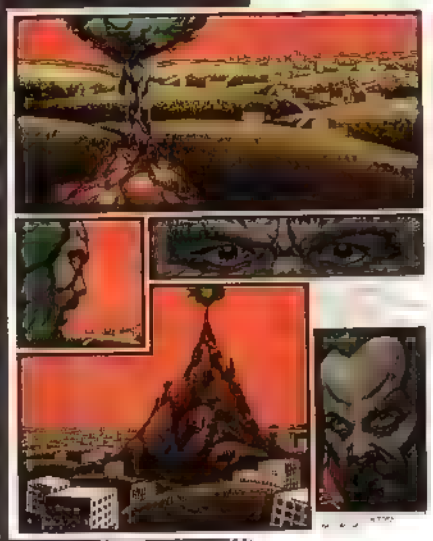
Batman/Azrael, *Glenat*

ALFREDI CASTELLI · GIANCARLO ALESSANDRINI
MARTIN MYSTERE
Le secret de Saint Nicolas
Martin
1
244 page
CASTELLI
ALESSANDRINI
Martin Mystère sur écran large !
En vente en librairies, FNAC, VIRGIN...
semic
A·L·B·U·

ARCHITECTES



Couverture : F. Schuiten, W. Eisner



Dans mes errances au cours des pages, j'ai vu de nombreux paysages. Depuis les pavés d'un lointain passé, jusqu'aux cités suspendues d'un avenir improbable, j'ai vu tant de murs dressés que mes yeux ne sauraient les compter, et maintes pierres témoignent de mon passage...

Visages ou témoins de l'histoire, ces édifices taillés et construits de main d'homme égrainent les ans et comptent les minutes, d'un temps parallèle entre les cases... Architecture.

La Pierre de Faîte

Force est de constater que, pas plus qu'on ne peut voyager sans croiser de ville ou de monument, la bande dessinée pose rarement sa trame sans y mettre un décor. Parce qu'elle décrit tant un lieu qu'une époque, et qu'elle pose des repères qui appartiennent à notre imaginaire commun, l'architecture va devenir l'allée d'une narration qui ne peut se permettre de poser un contexte à force de mots

L'image est si simple, et l'artifice tellement banal ! Pour prendre un exemple : n'est-il pas plus parlant de poser un temple grec qui sent la peinture fraîche ou un sphinx avant amputation, que de décrire dans tous les sens une antiquité en plein effervescence ? Banal, oui, mais surtout efficace !

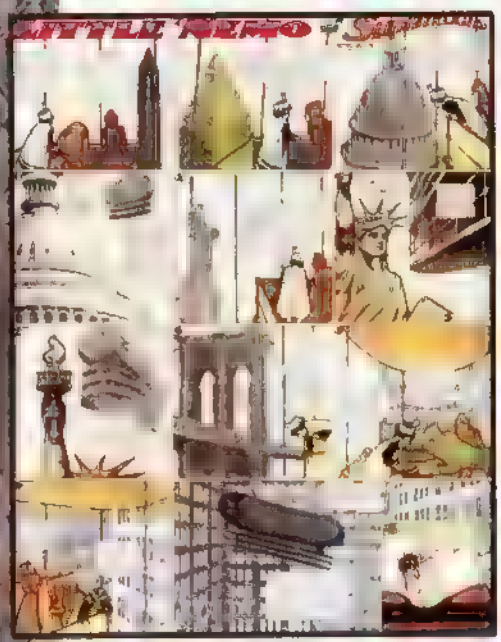
Cependant, même en tant que decor, ces simples édifices ont déjà plus à dire Tout comme la statue de la Liberté, certains bâtiments, prennent peu à peu un visage d'icône, parfois même complexe. Ainsi, quand on vous montre une gondole sur le Grand Canal et le Palais des Doges, vous pensez, bien sûr, à Venise. Mais la même dans la brume ou le soleil couchant sera tantôt une ville mystérieuse où les masques peuvent cacher le crime, tantôt le havre intemporel des amoureux...

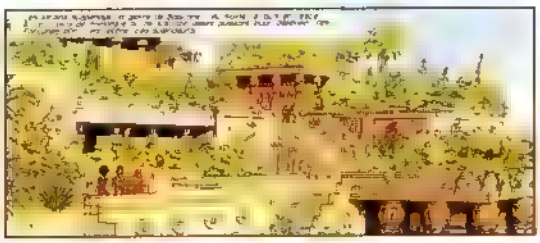
L'architecture est riche de symboles quand elle n'en est pas un elle-même. Et voici que l'arrière plan anodin devient un formidable moyen d'évoquer des idees

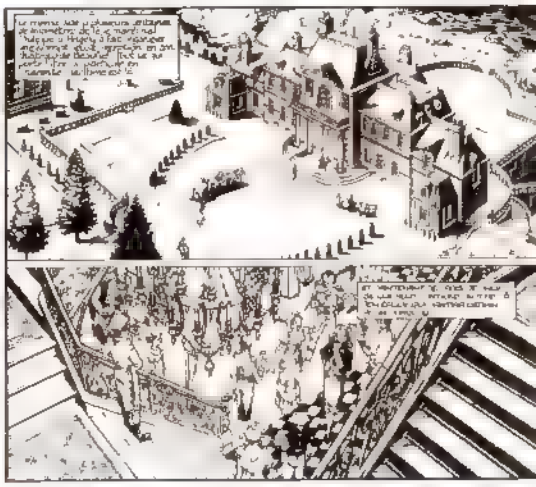
Les Piliers de la Terre

Si bon nombre de ces symboles peuvent être imputés à l'Histoire et non aux bâtisseurs, on ne pourrait négliger le determinisme de la construction. Avant même de continuer à epiloguer sur l'usage que l'on peut en faire, on se trouve donc contraint de definir ce qui fait que ces constructions seront peut etre plus parlantes que d'autres références.

Contrairement à toute œuvre d'art, l'œuvre architecturale n'est pas spontanée. Ne fût-ce que par l'implication du coût des travaux, ou du nombre de personnes nécessaires pour les réa-



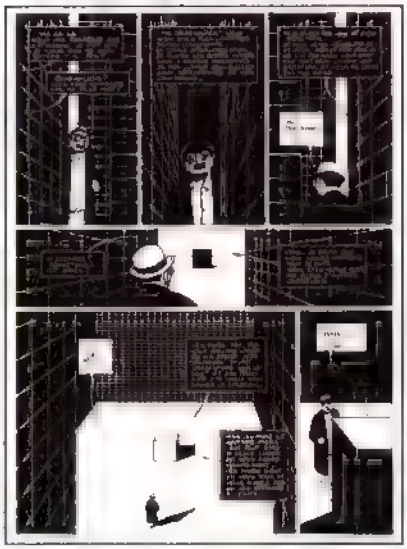




lser, aucun architecte ne va se lever un matin et se dire : *"Tiens, et si je faisais pous ser quatre colonnes doriques avant d'y met tre un toit !"*.

La construction nait du besoin ou du desir de la société de s'abriter bien sûr, mais aussi d'exprimer des idées, des croyances ou des mythes. Ainsi conçoit-t-on des temples ou bâtiments publics qui eux n'abritent que des esprits ou des valeurs. L'architecte ne sera, lui, que le commandité.

Le carré, image même de la stabilité, va convier l'idée d'une forme de perfection terrestre. Il soutiendra l'esprit d'une monumentalité assise que l'on reprendra pour magnifier la splendeur et le bien fondé des grandes institutions. Il est profondément anti-dynamique contrairement au cercle qui convie l'idée de mouvement.



'oeuvre n'est pas spontannée, aucun archi- cte ne va se lever un matin et se dire : Tiens, et si je faisais pousser quatre colonnes oriques avant d'y mettre un toit ! "...

Ce besoin social va devoir s'associer à la commodite, pour poser les bases des édifices. Si l'on ne peint pas un tableau pour la pièce qui l'abrite, le bâtiment, lui, loi de la gravité obage, sera par trop immobile pour qu'on le constitue en depit de son environnement. Pas d'impromptu ou d'improvisation, donc, pour poser un mur, et encore moins pour en bâtir quatre.

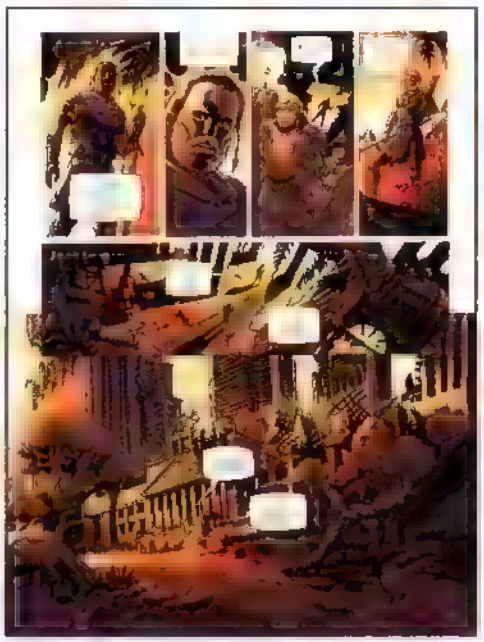
Les contraintes qui pesent sur l'élaboration d'un monument ou d'une simple maison, vont donc être multiples et l'on conçoit sans peine qu'on puisse dénombrer autant de règles que de contraintes. Le préalable à l'architecture sera la structure. Au travers des codes anciens, l'architecte devra établir les fondements des idées nouvelles.

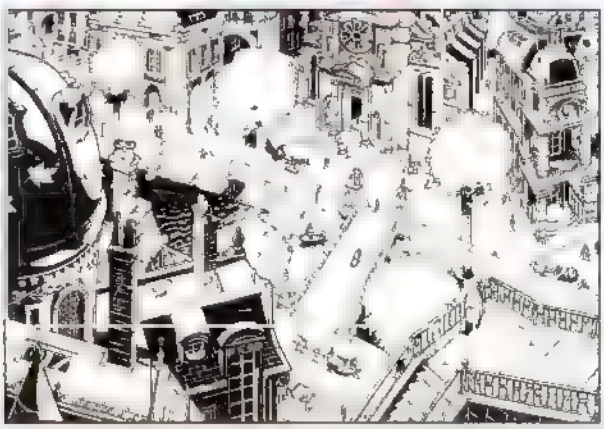
Pierres qui Roulent

Dans les années 70, les grandes villes du monde entreprirent une course effrénée pour conquerir les cimes... avec des gratte-ciel. Cette volonté d'être plus haut (plus grand, plus fort) que son voisin exprime bien l'ambition que l'on peut projeter dans un bâtiment.

Quelques siecles plus tôt, ce furent la grandeur et les ornements des palais, et qui sait, peut être encore avant, la taille des colonnes des temples grecs, qui marquait ce desir. Les politiques des grands travaux de Péricles, Louis XIV ou Napoléon n'avaient-elles pas pour objectif d'afficher une supériorité flagrante au monde alentour ? Si un roi doit avoir le plus grand château, un évêque le plus haut clocher, et un bourgeois la plus vaste demeure, pourquoi un homme d'affaires n'aurait-il pas la plus haute tour, Babel d'aujourd'hui ?

Non content de situer Kuala Lumpur plutôt que New York par sa silhouette unique, notre building devient porteur d'un autre phénomène. Consécration de la puissance, ces édifices qui amuseraient fort le Dr. Freud, vont également servir à une parabole de la societé. Après tout, elle les commandite pour qu'ils la représentent, non ? Au cours des siecles, le pauvre, à peine mieux loti que le va-nu-pieds vivra dans les greniers insalubres (ou au sommet des clochers pour certains bossus), pour se voir refouler près des caniveaux, en même temps que la pretention à l'ascension celeste gagne du terrain. La metaphore dantesque des neuf enfers et des sept cieux prend donc une dimension concrete





Encadre "Mémoire Morte" de Mathieu [illegible] tion du titre symbolise la stat[illegible] perfection et d'achevement pour les Frat[illegible]

Ci-dessus, "Les Mémoires Morte[illegible] et Bajram [illegible] Humano[illegible]

A gauche [illegible] Crecy [illegible] la re[illegible] la represente [illegible] dan[illegible] Rork [illegible] Lombard)

avec le progrès technologique. Mais il est vrai aussi, qu'il n'est plus un péché de prétendre accéder aux étoiles !

De case en cadrage, le jeu des auteurs consiste à projeter le personnage de vertige en écrasement. Si l'abîme s'ouvre au pied de celui qui accède aux ultimes strates, on n'a pas trop de mal à imaginer que la hauteur d'une tour symbolise également l'inaccessibilité de son sommet. La caricature réside dans les villes suspendues qu'autorisèrent SF et HF, faisant de ces cités flottantes un inaccessible paradis pour nantis.

Pierre Vives

La représentation de l'espace est devenue capitale pour exprimer la position morale et sociale des personnages.

Dans un cheminement qui, bien souvent, correspond à une initiation, notre héros verra toujours sa route parsemée d'obstacles. Qu'il soit perdu à la croisée des chemins ou devant un carrefour plein de panneaux routiers, que la traversée des épreuves soit ponctuée de descentes ou d'ascensions vertigineuses, mais aussi de ponts interminables et de portails infranchissables, voilà qui ne vous étonnera point. Mais pourtant, pourquoi un pont ? Pourquoi une porte ?

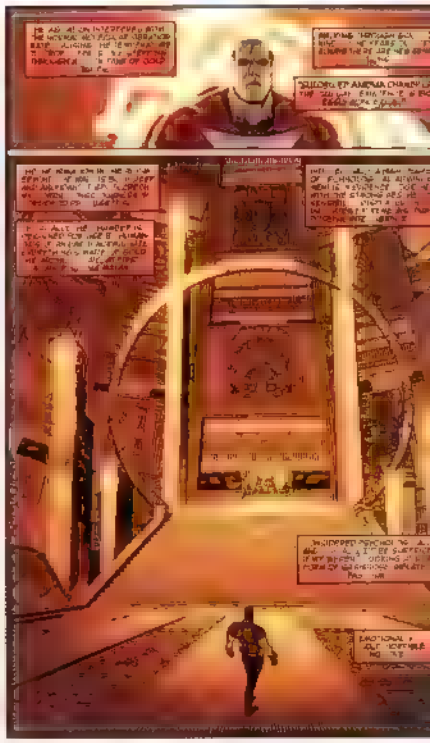
On ajoute à cette notion le fait qu'un cercle ne possède ni commencement ni fin, et on obtient l'idée d'infini, ou d'éternité. Ce concept de mouvement perpétuel n'exclut pas celui de voûte stellaire, aussi le dôme sera t-il souvent une allégorie du ciel, quand il n'est pas associé au funéraire. Associé à la vie comme à la mort, le cercle ramène à l'idée du destin d'où la roue de la fortune (he non il n'est pas question de cagnotte !!).

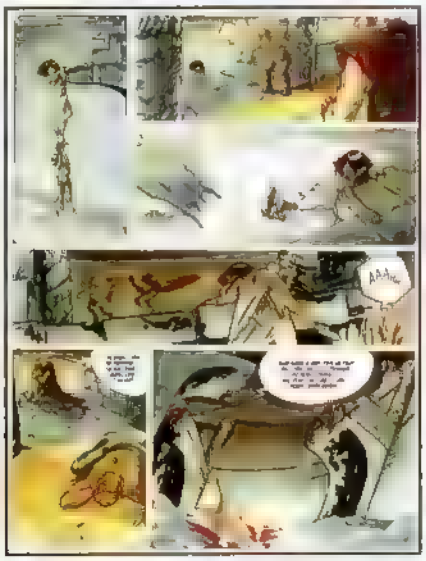
Divin non ?

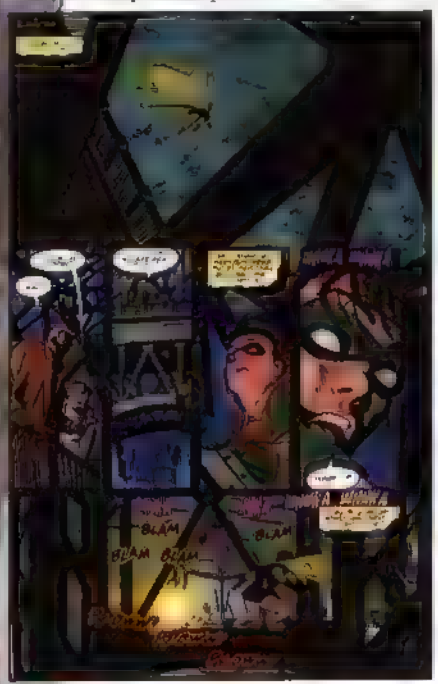
C'est que, sans qu'on s'en aperçoive, ces éléments dit «du décor» sont devenus bavards.

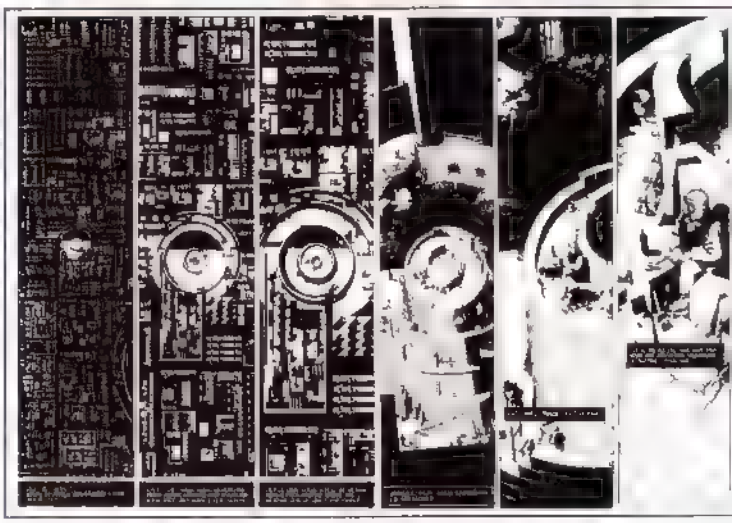
Ce qu'ils projètent peut tenir du social. On trouve alors une métaphore similaire à celle de la tour, mais dans une projection horizontale et non verticale. La cité est alors une de ces villes moderne ou règne l'opposition centre / banlieue). Mais surtout, on y découvre un code empreint de mysticisme. Comme un labyrinthe, portails et ponts convient tous deux à l'idée de passage entre deux mondes, évoquant une séparation entre le connu où l'on se trouve, et l'inconnu, de l'autre coté d'un passage qui tiendra quasi lieu de rituel initiatique. Le pont associé à l'épée, symbolise la difficulté et le danger de l'épreuve. La porte ouvre sur un mystère et donne accès à la révélation, elle contient une dimension sacrée que l'on retrouve à l'entrée des cathédrales et lieux saints . On ne peut la franchir sans laisser derrière soi quelque chose, sans subir une transformation.

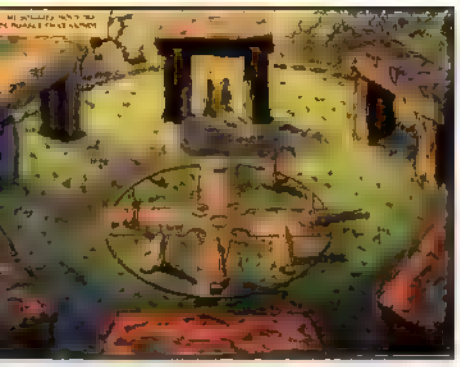
"Peut-être que les façades gothiques o
fantastiques ornées de figures humanoïd
ne font-elles que nous mettre en gard
sur le vivant des pierres ? ..





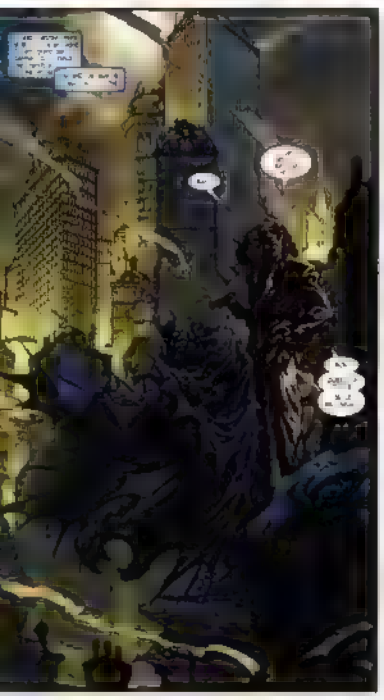






L'adversaire sans Visage

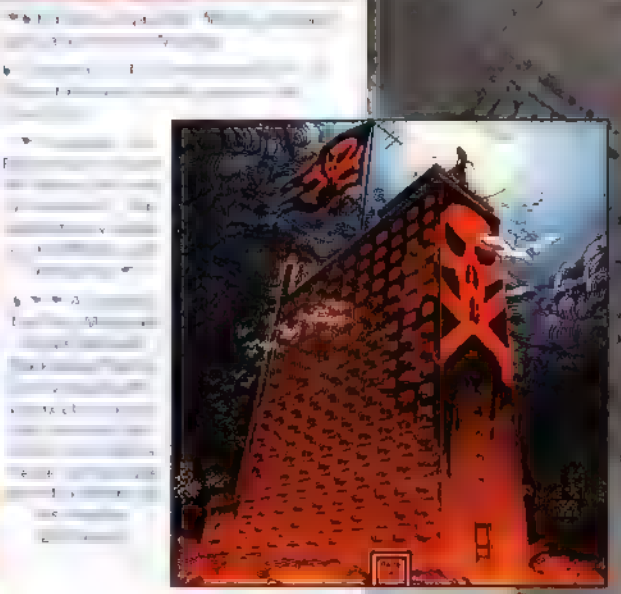
Passee l'épreuve, on pourrait être tenté de se retourner, et sera-t-on vraiment surpris de constater que le pont est rompu, la porte a disparu : aucun moyen de faire marche arrière..
Que les murs soient des témoins muets de l'histoire, hé bien soit, mais quand il leur prend l'idée de se faire remarquer, n'est-ce pas dérangeant ? Peut-être que les façades gothiques ou fantastiques ornées de figures humanoides ne font-elles que nous mettre en garde sur le vivant des pierres ? Imperceptiblement, comme on croyait les pierres des dolmens habitées, on en vient à se demander quel est cet œil qui vous regarde sans qu'on le voie. On parlera de pont du Diable, de porte de la Vierge ou des Anges, et bien souvent on sera tenté d'adjoindre à ces lieux marquant d'un quelconque esprit les habitants. Mais n'est ce pas là un quelconque moyen de se rassurer ?
La porte de vérité qui croque le bras des menteurs à l'esprit souillé, n'est elle pas, par elle même, douée de conscience ? Que sont vraiment les esprits qui possèdent les temples ou les maisons hantées ? Enfin, pourquoi certaines villes donnent elles à ce point l'impression de bouger en resserrant l'étau qui enferme ou égare notre pauvre héros ?
Et s'il n'était point question d'esprit étranger mais bel et bien de l'âme des pierres ? Quels inquiétants adversaires elles pourraient devenir s'il leur en prenait l'idée
Elles qui sont si anciennes



Un édifice quadrangulaire bâti dans un cercle (il peut être naturel, comme une colline) donnera souvent la forme des temples et espaces sacrés
Ajoutez à cela l'orientation. Bien souvent, et pas uniquement dans les représentations chrétiennes, la croix, quel que soit le nombre de ses branches, fait le lien entre les éléments comme elle le fait entre les mondes. Elle divise les premiers en créant d'autres formes et donc d'autres symboles (carrés, triangles, etc.)
Ses interprétations sont multiples et complexes, et l'on retiendra pour l'essentiel qu'elle peut correspondre à une parabole de l'univers mais aussi de l'homme

Le Corps du Monde

Dans cet esprit, le bâtiment est une figure humaine. Depuis longtemps d'ailleurs, on peut imaginer ces murs tantôt comme un hommage tantôt comme une étrange parodie de nature, dans tous les cas, comme une singulière projection du vivant.
L'espace doit respirer, on y circule dans des artères, et quand on conçoit son ossature, on depeint une structure organique, une immense carcasse au squelette ouvragé maintenant apparent. Avec les nouvelles matières, on fait de grandes bêtes froides de béton, de métal et de verre, et leurs os poussent en extérieur. Le bois vivant, ou la pierre et sa mémoire sage ont etes oubliés...



Le vingtième siècle tente-t-il d'exorciser les esprits de la pierre avec ces autres matériaux ? On serait tenté de le croire

Cependant, là encore, on peut se tromper. Les signes ne sont plus les mêmes, mais dans les formes les plus simples, on retrouve l'essence du monde, une interprétation de l'univers codifiée depuis la nuit des temps. Et peut-être l'architecture moderne ne fait-elle que retrouver les clés de ce code magique devenu théorie avec la mathématique et les pythagoriciens ?

Cathédrales du Savoir

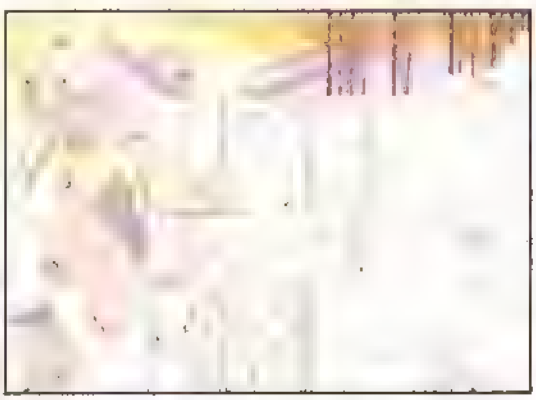
Les formes élémentaires que sont le carré, le cercle, la croix et le centre constituent toujours la base de l'iconographie et de l'architecture. Ces figures sont des emblèmes du corps, de l'espace et du temps. Par la même, elles ont absorbé les diverses interprétations du sacré et du divin. On constatera qu'au fil des siècles, et au travers des grandes civilisations, leur langage commun s'est propagé en s'intégrant aux mythes fondateurs de chaque société

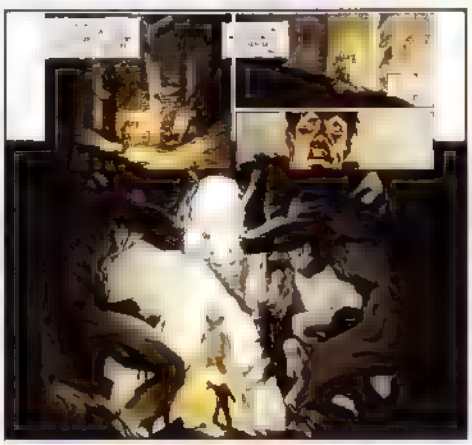
Enfin l'orient ne se contente pas de définir les branches de la croix, il voit aussi la présence du centre. Point essentiel, s'il en est, puisqu'il est présent dans tout autre motif, on peut le dire à l'origine de tout, de toutes les symétries et de tous les départs. Axe de monde ou source de l'arbre de vie, c'est enfin un emblème si absolu qu'on le confère à Dieu !

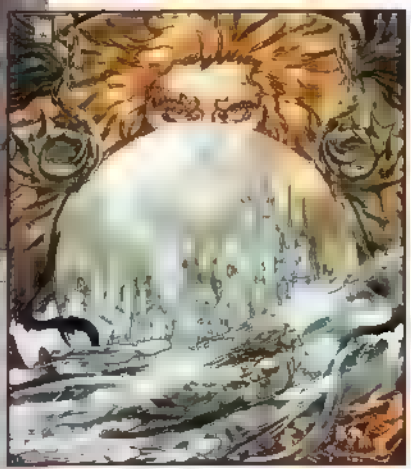
Aussi sûr qu'un et un font deux, les formes les plus simples établissent une grammaire symbolique qu'il faut apprendre à conjuguer, et tout le jeu sera dans la combinaison des formes auxquelles viendront s'ajouter les chiffres. Cela est flagrant dans certains motifs funéraires ou magiques. Une forme comme la pyramide en est aussi issue, et bon nombre de théories des alchimistes jouent de cet étrange code.

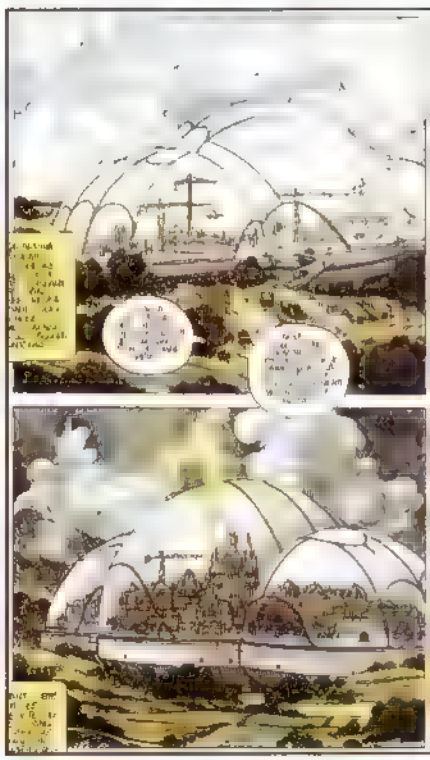
Sera-t-on vraiment surpris de le retrouver chez les francs maçons ? En combinant les signes, les bâtisseurs tiennent dans leurs mains le moyen d'exprimer leur conception du monde dans son rapport au divin, à l'univers. Mystères et ésotérismes sont souvent synonymes de vieilles ruines, mais pas seulement. Pour qui sait déchiffrer les signes, l'architecture est un voyage au cœur du sens. .

A.E.





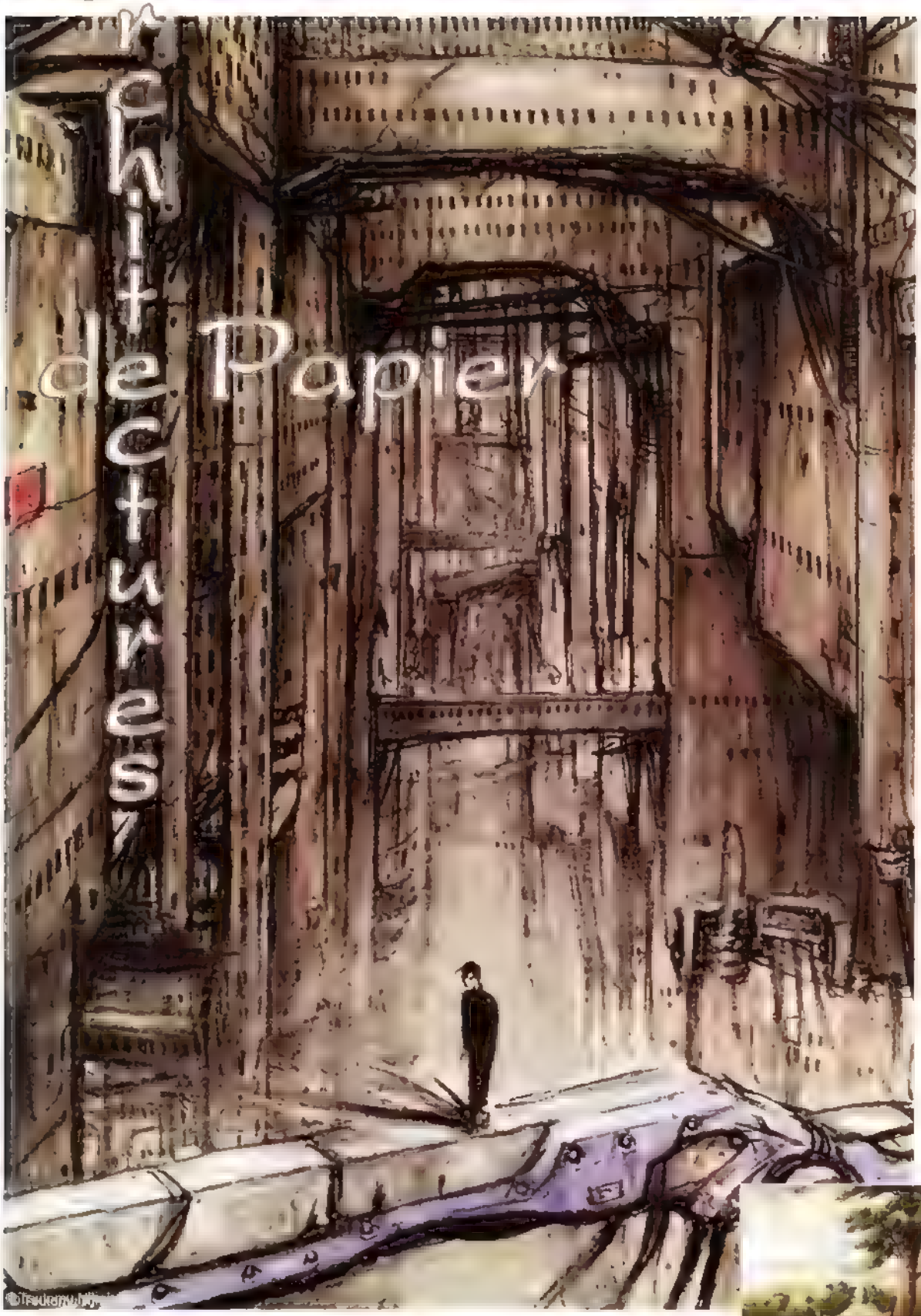




DOSSIER

Dossier

Architectures de Papier



Traditionnellement, dans l'architecture japonaise, la volonté existe d'exprimer par le jeu de la lumière et des ténèbres une richesse de l'esprit qui dépasse la matière».

Tadao Ando. *(Architecte)*

Discret support utilitaire ou signifiant d'une histoire parallèle à l'histoire, la représentation de l'architecture au Japon peut frapper autant par sa présence que par son absence.

Notre regard hésite un instant puis se pose entre une fleur de lotus et un éclat de mortier. Si l'on se prend à chercher le sens dans l'esquisse d'un trait, pour deviner par quelles conventions l'espace et le temps nous sont montrés, c'est que ces structures habillant la page ne sont pas que de simples décors dessinés au nom de l'action. L'esquisse d'un mur, qu'il soit de papier ou de béton, n'est ni accessoire ni gratuite, elle est présence et ponctuation.

Page blanche

"Les constructions sont des hologrammes de l'esprit."
Kiko Mozuna

Vertige de papier, comment parler d'architecture quand elle ne se montre pas ? L'espace va naître du pont entre l'ombre et la lumière, tracer des arches en ombres chinoises, et retenir son souffle à la porte du sens. Un simple signe sonore mouillera le papier d'une pluie salvatrice

Hé oui, c'est pourtant vrai ! Ce premier constat émanant principalement du Shojo, ne cesse de surprendre : en Orient, la page blanche ne fait pas peur. Le dépouillement est bien trop fréquent pour être fortuit ou simplement lié à la narration. On l'impute volontiers aux nécessités d'un rythme de production effréné, mais c'est encore inexact. S'il est évident que se contenter d'une allusion de decors représente un gain de temps, ce simple choix du vide porte en lui même une symbolique

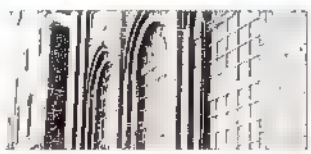
Parfois cette absence souligne l'affaissement de la réalité devant l'action ou l'expression des sentiments. Les scenes brutales se constituent de juxtapositions d'arrêts sur image, ou le trait épouse le mouvement et non plus la forme des lieux. Ceci permet de figer les personnages hors du temps en cristallisant l'attention du lecteur sur les événements

D'autres fois, l'absence décrit un endroit quelconque qui pourrait ainsi être n'importe où et n'importe quand. Une histoire dans un lycée posera les lignes d'une quelconque façade dans une première case, et nul ne sera embarrassé de ne voir plus que quelques traits symbolisant les couloirs et les salles pendant les quarante pages qui vont suivre. C'est qu'un toit ou un mur suffisent amplement à situer un espace

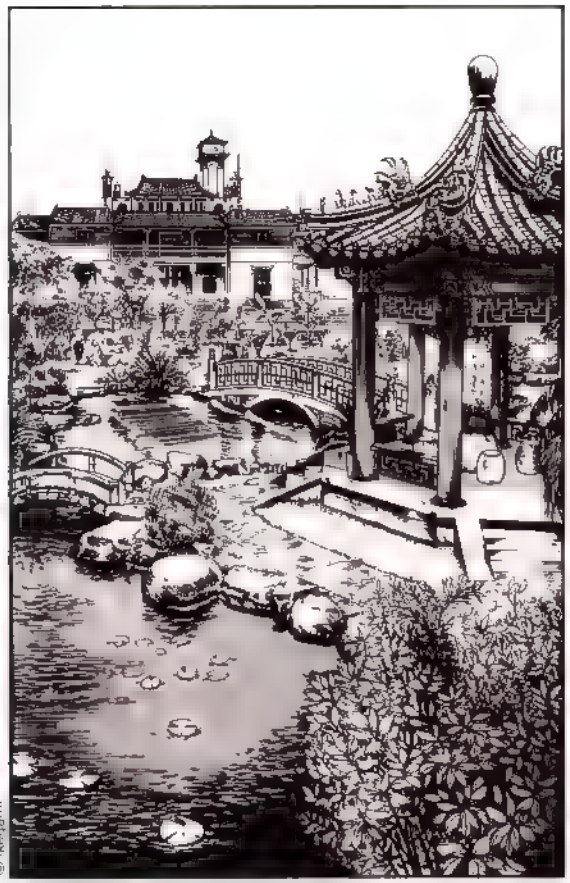
Au travers du mur

"Mon style architectural est destiné à produire un théâtre de l'authentique au moyen de symboles d'ordre naturel."
Itsuko Hasegawa

Les références au monde dans l'architecture commencent par être abstraites et symboliques, comme arrachées à leur substance



© Clamp



© Ikegami

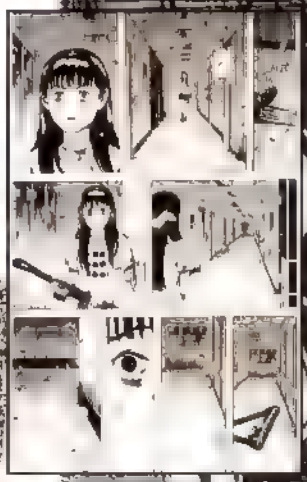
Les volumes et l'espace n'existent que par la lumière qui leur donne corps. Mais, même blanche, ou rythmée par les ombres, la page n'échappe pas à l'esprit de l'orient. Quand elle se voit ponctuée de moments de répit, c'est encore le rameau de printemps ou la fleur de cerisier agitée par le vent qui viennent rappeler avec force les relations particulières que le Japon entretient avec sa terre. Ce fréquent hommage à une nature totemisée souligne que le lien avec le Shinto est au cœur de nombre de mangas

L'inexplicable trouve souvent sa source dans un monde peuplé d'esprits (les Kamis) qu'il faut respecter, et parfois redouter. La construction du décor, et par là-même de la planche, va tout entier être au service de cette pensée. Les murs de papier jalonnent de seuils les cases, et le héros, dans ce dédale, est véritablement poussé par la recherche d'un équilibre, d'un chemin qui doit l'amener à se concevoir comme une part d'un grand tout. Les lieux, deviennent dès lors, les marches d'une évolution spirituelle

Comme on le devine dans l'agencement des torii, ces portiques placés a l'entrée des temples, la nature est le sanctuaire du divin Nous pourrions même prétendre que la nature est le sacré, d'où l'importance de chaque signe dans le décor pour l'aventure japonaise. Quand le mangaka trace les frontières de cette ville-parcours ou de cette architecture-éveil, il passera toujours par un coin de nature. Par ce petit quelque chose de fragile, ce jardin secret et intérieur qui ramène le héros à se repositionner par rapport à sa vie. Ainsi il n'est pas étonnant de découvrir quelque samouraï, couvert de sang et de victoires, décider qu'il changera de voie, parce qu'il s'est enfoncé une épine dans le pied.

© Hiroyuki Take

© Katsura



© Minetaro Mochizuki

L'arbre et le vide

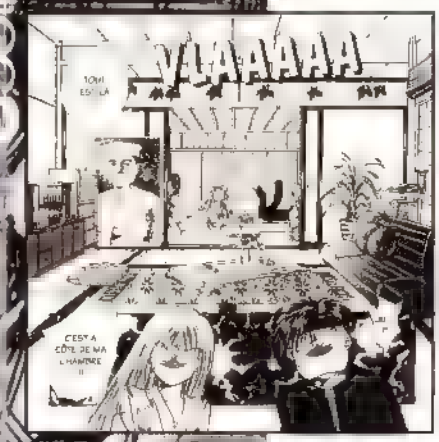
"La construction japonaise se développe telle un organisme vivant s'adaptant à ses besoins. Dans le chaos, nous commençons à distinguer l'ordre caché."
Yoshinobu Ashihara

L'architecture traditionnelle tente de relier l'homme et son environnement en abolissant les frontières entre extérieur et intérieur, entre naturel et construction. Ses matériaux sont bruts : le bois, la pierre et le papier Ils forment un fragile assemblage à la merci du temps, mais vivant. Sa structure est floue, ses formes aléatoires voire organiques rappellent l'évolution des plantes. Les murs semblent des feuilles qui tombent ou poussent selon les saisons qui passent.

"En Orient, la page blanche ne fait pas peur. Le dépouillement est bien trop fréquent pour être fortuit ou simplement lié à la narration..."

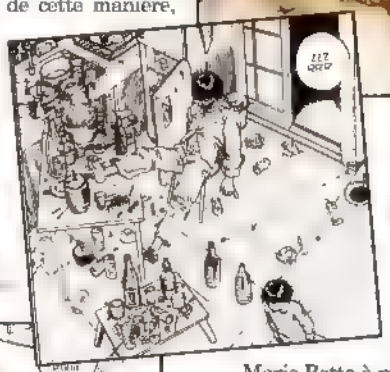
© Ikegami

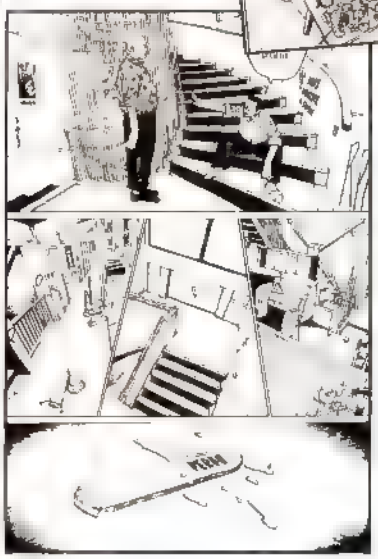
© Fumiko Takahashi, Shogakukan



© Watase

En occident, pour bâtir une maison, on décide de contours nets à l'intérieur desquels on divise les espaces. En orient, on la construit d'abord autour d'une seule cellule, et elle grandit avec les besoins de ses habitants. L'espace est défini puis protégé par des cloisons amovibles. Chaque nouvelle aire sera ajoutée de cette manière, permettant ainsi que les pièces communiquent entre elles par ces murs coulissants qui font office de portes





© Taiyo Matsumoto

Alors que nos fenêtres meme ouvertes nous coupent de l'exterieur avec leurs linteaux et leurs appuis, la maison ou le temple laisse en haut de ses murs d'etranges ouvertures qui font une place au ciel à l'interieur. Les cloisons coulissantes ne ferment rien au regard, ne laissent pas de limites quand elles s'effacent. Ces parois mobiles offrent un espace aux dimensions variables, qui s'ouvre également sur le jardin. Ce dernier participe à l'élaboration d'une harmonie de vie. Il sera composé de trouées de verdure, fontaines et cailloux blancs afin d'offrir aux Kamis les forêts, les montagnes et les sources propices à leur manifestation. Dans un même esprit, on dira volontiers que l'habitat préférera se construire autour d'un arbre plutôt que de couper une branche

La voie de l'oubli

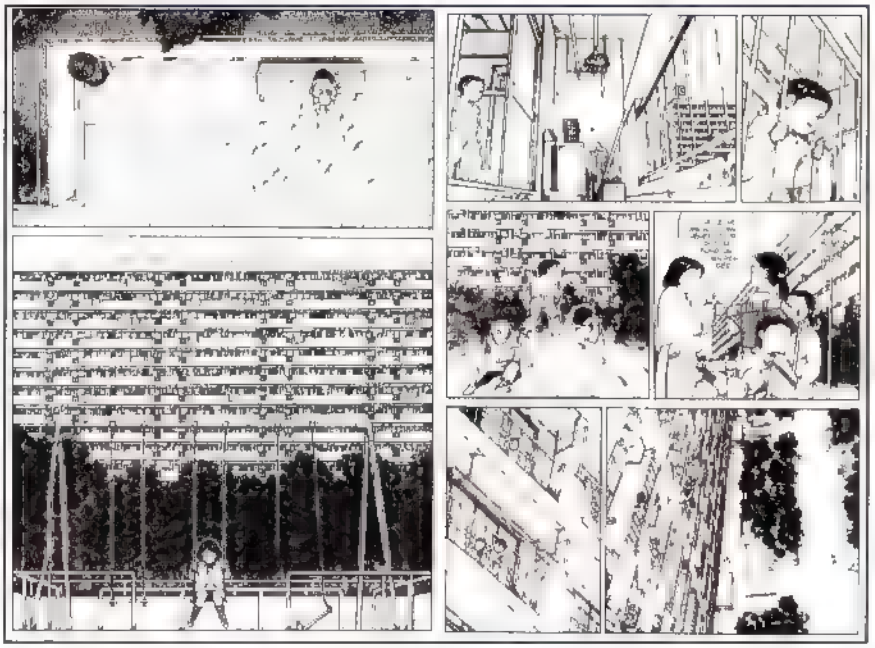
"Le mur est le témoignage du passage de la condition de nature à la condition de culture"
Mario Botta à propos de l'architecture du Japonais Tadao Ando

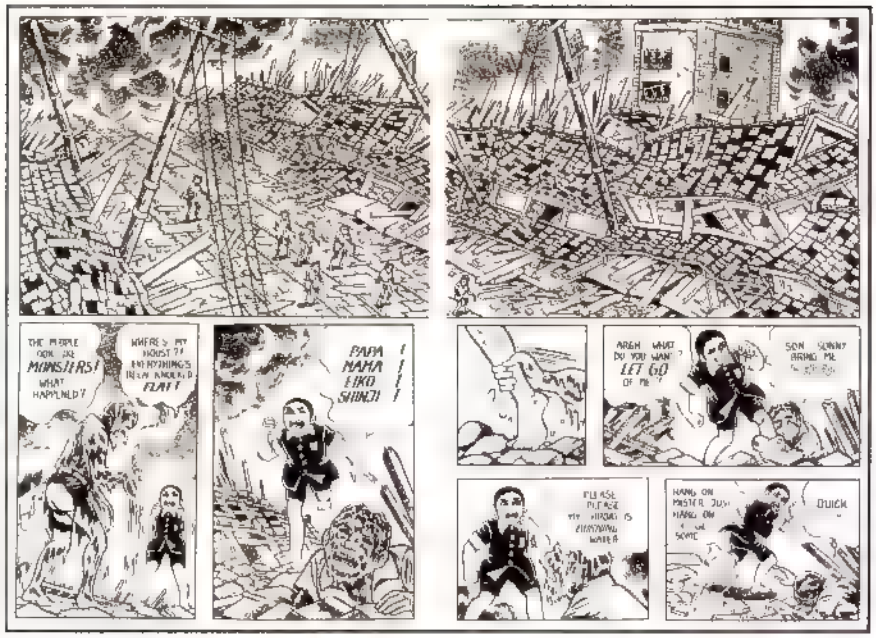
La représentation du monde au temps présent oscille entre tradition et modernisme. Elle exprime le conflit croissant entre les impératifs d'un nouveau mode de vie et ceux d'une harmonie du tout qui mène à l'équilibre. Si le japonais pense que l'architecture est un élément provisoire très vite remplacé par d'autres nouvelles créations, il a de plus en plus de mal à s'adapter à ces nouvelles cités, qui vont trop vite pour lui et génèrent un mal de vivre de plus en plus important

La ville moderne reste identique à elle même, quel que soit le pays où elle pousse. Le chaos et la confusion qui y règnent peuvent devenir moteurs de la narration, car ils sont symboliques d'une société qui perd ses repères. Le développement anarchique des réseaux urbains, la prolifération quasi organique de l'architecture, du réseau électrique ou routier, apparaissent ainsi comme le symptôme d'un monstrueux cancer qui calcifie l'espace. Les images figent un monde inhumain où la vie même semble être une aberration

En bas. La nature est
reaux. Dans quoi fait-on pou

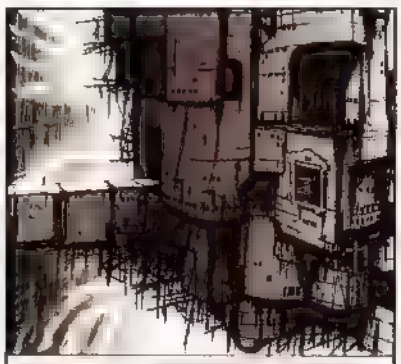
"L'ère industrielle porte les germes de s
propre destruction. Les héros y évoluen
dans des «No man's land» prophétiques o
les ruines sont des témoins silencieux..




THE PEOPLE GONE! MONSTERS! WHAT HAPPENED?
WHERE'S MY HOUSE? MY BELONGINGS! EVERYTHING BLOWN AWAY! FLAT!
PAPA MAMA EIKO SHINJI
ARGH WHAT DO YOU WANT? LET GO OF ME!
SON SONNY BRING ME
PLEASE PLEASE MY HOUSE IS BURNING WATER
HANG ON MISTER JUST HANG ON SOME
QUICK

La froideur des facades n'a d'égale que le désordre qui existe en ses murs. Il représente l'âme tourmentée du personnage. La maison classique se caractérisait par un espace vide et clair, aux murs dépouillés alors qu'il règne souvent dans la représentation d'un appartement moderne, un désordre surprenant. On peut y voir le signe d'une non intégration, voire même d'un conflit ouvert de l'individu avec la société moderne... et occidentale ?

Coupé de la nature, donc du sacré, l'homme cherche dans la ville le rappel de ce qui est et a été. S'il subsiste quelques temples ou des jardins publics, ces dernier sont sans cesse menacés. Les scènes de la vie de banlieue et la violence d'une jeunesse qui ne respecte plus rien entrent peu à peu dans les pages, et figent les drames du quotidien dans dans ce qu'ils ont d'incompréhensible. L'acculturation du Japon au mode occidental laisse peu à peu apparaître des failles, des cicatrices à vif entre son passé et son présent.



Béton armé

Les récits cosmogoniques du Shintô racontent que Susanoo, le dieu de la tempête ayant perdu la tête, persécuta sa sœur Amaterasu, déesse du soleil et ancêtre des empereurs du Japon. Indignée, cette dernière se retira dans la grotte des cieux, obstruant l'entrée au moyen d'un gros rocher. Dès lors, le monde fut plongé dans l'obscurité..

A la faveur de la nuit, les mauvais esprits commencèrent à sortir, provoquant d'immenses destructions.

6 août 1945 Hiroshima, 80.000 morts

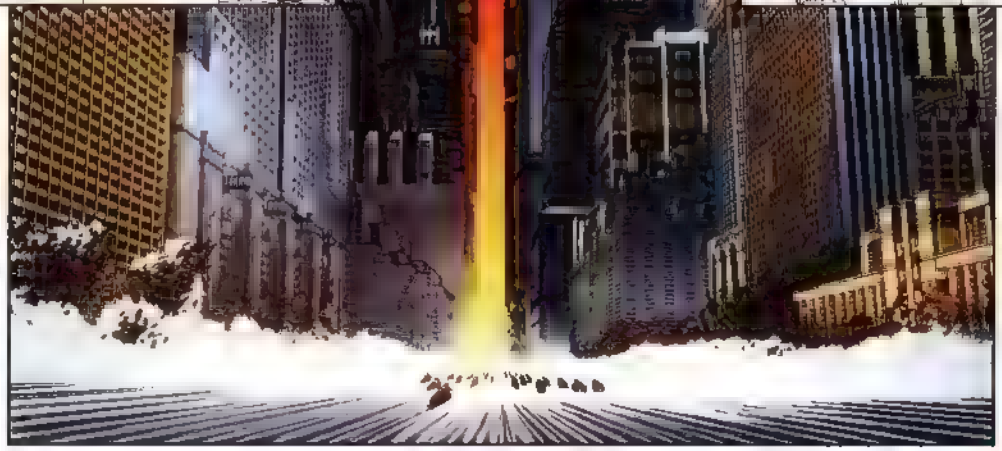
9 août 1945. Nagasaki, 30.000 morts.

Avant même la représentation d'un quotidien nauséeux, les mangas sont riches d'univers post-apocalyptiques qui font rejaillir les murs sur les cendres inacceptables de la seconde guerre mondiale. Cette douleur et ce mal être sont violemment exprimés dans le choix d'un univers hostile, un vaste désert rongé depuis longtemps par la pollution. L'Homme y affronte sa création : un reflet de sa propre folie, de ses mauvais choix.

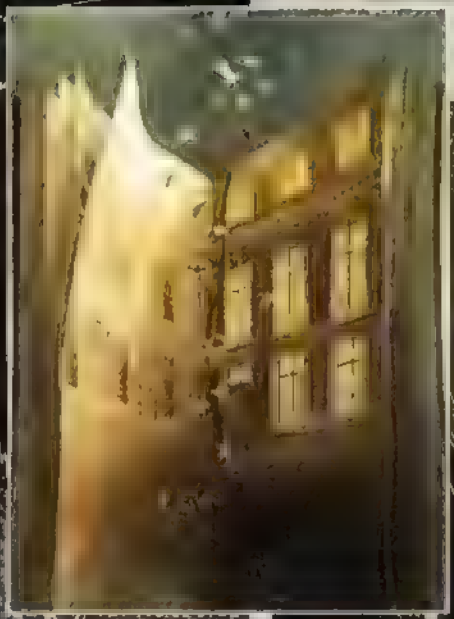
En dehors de quelques rares paradis artificiels d'où ne naissent pas les héros, la vie, précaire, est confinée dans d'obscures cités. L'architecture devient un monstrueux dedale de tunnels et de couloirs sans fin, un piège inanimé qui se referme avec froideur sur les vies qu'il dévore. Le monde, sans repères spatio-temporels, est rempli de lignes obliques et de perspectives vertigineuses. L'ère industrielle porte les germes de sa propre destruction. Les héros y évoluent dans des «No man's land» prophétiques où les ruines sont les témoins silencieux et menaçants du passé comme de l'avenir : l'humanité, au bord du gouffre, a oublié les règles fragiles qui maintenaient l'équilibre au profit du chaos.

Trouver son chemin dans un univers aux dimensions trompeuses devient peu à peu le centre de questions muettes : Que sommes-nous devenus ? Comment retrouver la voie ? S'il n'y a plus de nature, il ne reste finalement au héros qu'à écouter aux portes et comprendre le monde pour retrouver l'arbre de vie. Une fois de plus c'est dans la recherche d'une nouvelle spiritualité et dans la vision d'une société délivrée de la folie et de l'injustice que vont émerger aujourd'hui les solutions de demain.

A.E., N. Pona, F. Furron



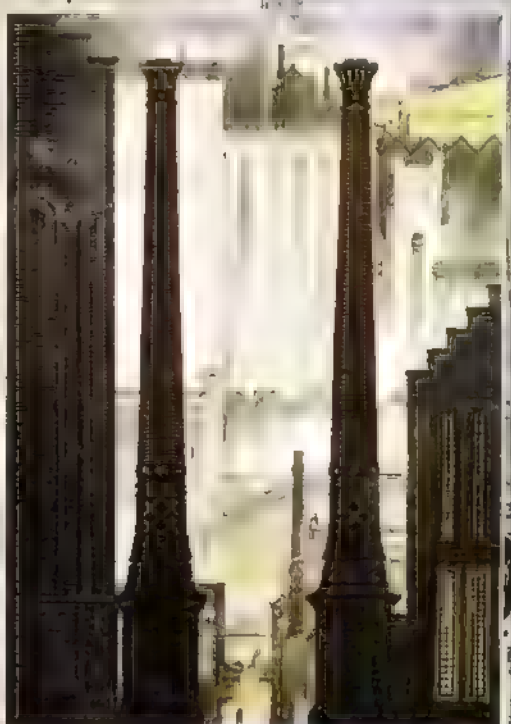
© Mash Room Co

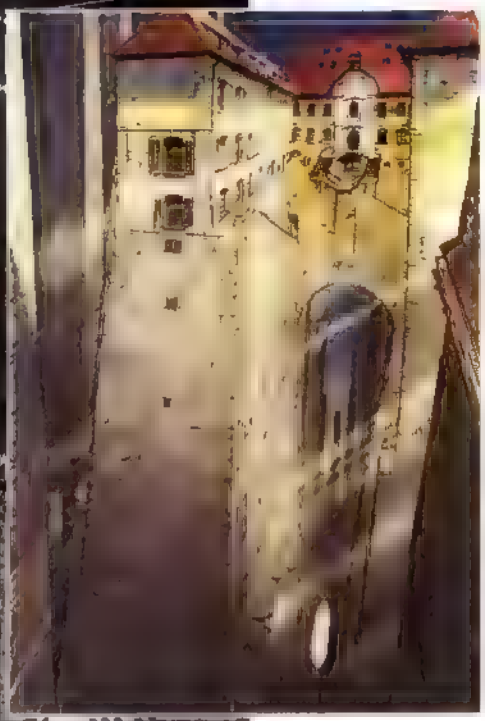


Benoit Peeters
François Schuiten
«Les Cités Obscures»

Avec leur série les Cités Obscures, riche d'une douzaine d'albums étalés sur 20 ans, Schuiten et Peeters, ont créé un univers parallèle de villes aux noms exotiques ou évocateurs. Alaxis, Urbicande, Samaris ou Pâhry retiennent prisonniers les malades du mal-lire. Bibliothérapeutes avisés, archivistes de l'absurde, architectes de l'histoire plus encore que du trait, perfectionnistes passant, sans ciller, du palindrome au palimpseste, ces démiurges règnent en despotes éclairés sur un monde changeant. Affrontant la page blanche en navigateurs aveugles, explorant à tâtons les sphères Armillaires, nos archéologues du récit mettent à jour des fresques de mystères jusque là méconnus. Entre notre monde et le leur, il existerait des passages accessibles aux seuls rêveurs et créateurs. Inversement, l'univers des Cités, sorti du cadre de la bande dessinée, déborde dans nos métropoles, sous la forme d'expositions-spectacles toujours plus ambitieuses, au risque d'entraîner ses créateurs dans un tourbillon vertigineux de signes en trompe-l'œil et d'images aux sens multiples. Egarés entre Bruxelles et Brüsel, sauront-ils encore longtemps distinguer le vrai du faux ?

Le saurez-vous ?





Eli : *Au travers des Cités et des multiples extensions de vos activités, vous vivez une aventure commune qui fêtera bientôt son quart de siècle. Comment cela a-t-il démarré ? Comment vous êtes-vous rencontrés ?*

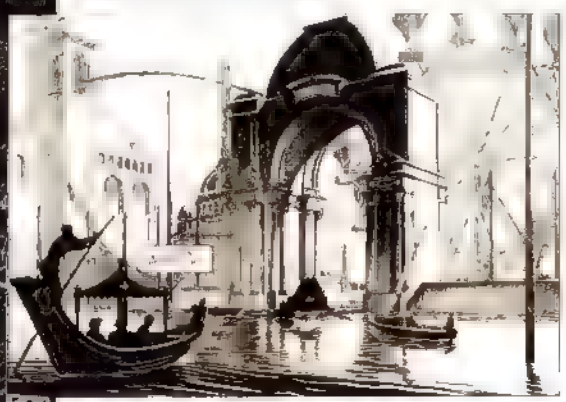
François Schuiten : A l'âge de 12 ans, à l'école ! On y avait fait un journal ensemble... On se racontait des histoires, (pour la bédé ou l'illustration) et puis, quand on était bien d'accord, lui passait à l'écriture et moi au dessin. On se critiquait volontiers l'un l'autre et nos domaines n'étaient pas très délimités. Mon père faisait des séances d'atelier et il est arrivé que Benoît y participe. Une fois, il avait copié un Delacroix... À l'huile ! Rien ne l'effrayait !

Pour en revenir à notre collaboration, je crois que Benoît a gardé une proximité avec l'image. Il aime l'image, il lui fait confiance. Comme moi, j'aime l'écrit. Alors, parfois, je fais des propositions de texte et d'autres fois lui le fait pour l'image, et le decoupage est fait ensemble

Benoit Peeters : Dans tout ce qu'on fait, on est co-metteurs en scène et co-scénaristes, du thème jusqu'à la déclinaison des détails

Eli : *Vous avez un souci du méticuleux qui est impressionnant, les formules mathématiques de Robick se vérifient, les personnages se retrouvent de tome en tome...*

F.S. : Oui ! Un critique nous a même baptisés "*baroques hyper réflexifs*" ! On fonctionne par défis, ça doit être une forme d'inconscience ! En même temps, on est des specialistes pour s'auto-analyser, des douteurs professionnels. C'est pour ça qu'on revient régulièrement sur nos livres pour les amelhorer ! La on vient de refaire l'Archiviste. L'album avait été fait trop vite et il y avait une série d'images que je trouvais insupportables. On en a enlevé certaines, on en a rajouté d'autres, il y a des planches de bédé en plus. La trame est la même, mais on l'a restructuré ; ça va sortir en même temps que le nouveau livre, Voyages en Utopie, mais cette fois ce sera un plus petit format.



Eli : *Votre conception de la bédé, c'est l'œuvre ouverte ?*

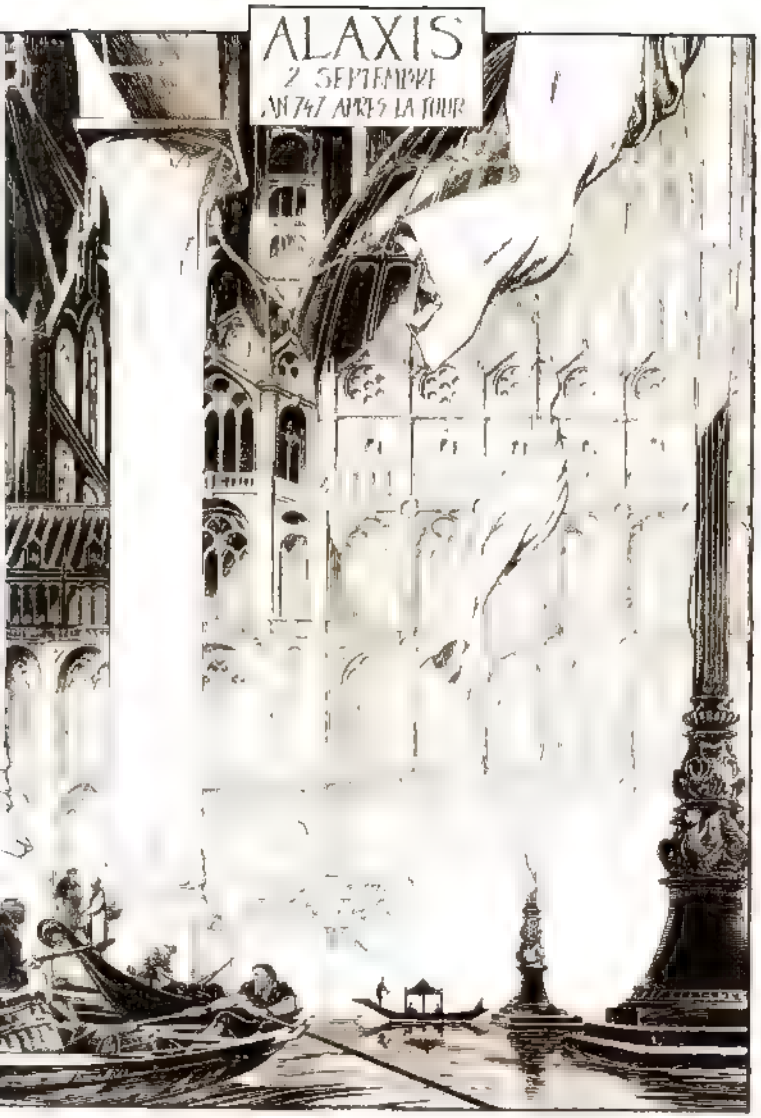
F.S. : Oui, c'est ça, c'est un chantier. Je n'aime pas l'idee que ça puisse être fini. Je ne vends jamais mes planches couleur, pour qu'elles restent accessibles et modifiables. Le livre appartient au lecteur, mais pas la planche originale. Pour moi, celle-ci devrait appartenir à l'éditeur. Je vais susciter des réactions en disant ça. Pour me fâcher definitivement avec certains, je dirais qu'il y a un côté malsain dans le marché des planches originales. Si je comprends que certains auteurs sont parfois obligés de le faire, moi j'ai toujours la tentation de dire : "Et si on pouvait encore améliorer le livre, le remettre sur l'établi ? ". La planche originale est alors incontournable.

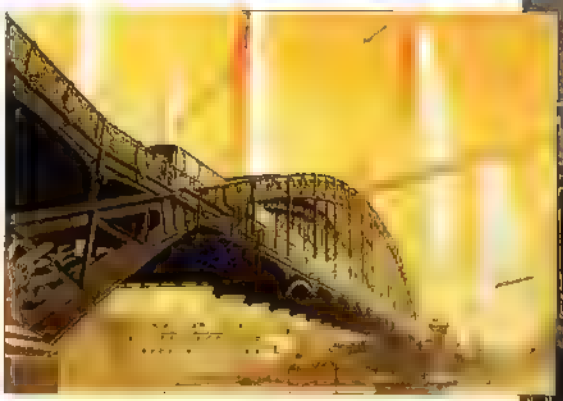
B.P. : On peut toujours améliorer. On s'inscrit ainsi dans l'édition. On est là jusqu'au dernier moment : l'impression des livres.

F.S. : Oui, par un contrôle, une pression permanente pour que la qualité soit au rendez-vous. Je regrette la première lecture dans le journal ; on pouvait faire des rectifications entre les parutions.

Eli : *Vous ne reculez pas devant les expériences...*

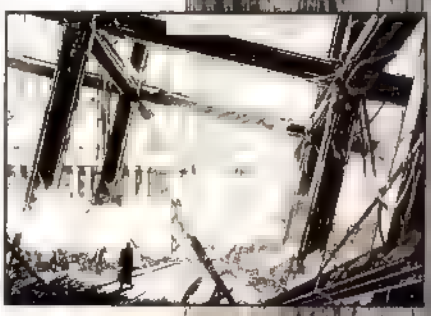
F.S. : Bien, c'est qu'avec une collaboration aussi étroite on prend le risque de perdre son identité, à la longue. Il faut se questionner et





E* : Vous parlez de récit, mais on vous connaît surtout pour vos dessins d'architectures et votre art du trait. Dans la Tour, il y en a une multitude, comme si le dessin devait lui aussi se construire pierre par pierre...

F.S. : L'album est influencé par la gravure, les traits de Rembrandt, Gustave Doré en passant par Piranese jusqu'à Mazzerelle, un remarquable graveur sur bois J'adore les petits maîtres et illustrateurs qui ont échappé à la grande H.stoire, et ont une proximité avec la bedé. Mais ça n'est pas parce qu'il a beaucoup de traits qu'un dessin est bon. Certains dessinateurs n'en font qu'un seul et c'est magnifique !



casser nos sillons. Alors Benoît essaie certaines choses, moi je joue avec mon dessin. Même si toutes mes expérimentations de dessinateur se posent en rapport avec le thème du livre.

B.P. : Dans L'enfant Penchée, le vrai problème était celui de physique dans l'espace qui a eu une incidence sur tout le reste, ne serait-ce que sur la structure assez rigide de la bande dessinée où tout est orthogonal. Dès qu'on met un corps penché dedans, ça perturbe. Tu dois travailler la lumière sur les obliques alors que la bede travaiLe sur les angles droits.

F.S. : On vient d'y rajouter 3 pages, qui ne sont pas encore parues dans la nouvelle édition. On ne peut pas s'en empêcher... !

Avec l'Ombre d'un Homme, il y avait le fait que le trait n'intervenait pas partout. Donc, je commençais par la couleur et le trait etait l'element final. C'etait interessant pour l'ombre qui, du coup, n etait pas obligée d'être cernée. Je travaillais sur un papier lisse aux crayons de couleur parfois rehaussés d acrylique, et en terminant par le trait, exactement à l'inverse de l'étape classique, où on fait un crayonné puis le trait, puis la couleur. Ça pose des questions et on retrouve cette virginite d'amateur devant l'inconnu. C'est très bon pour le dessin.

Un auteur doit faire ses choix, se casser la figure et réagir. Il y a des erreurs necessaires, qui te construisent profondement, qui sont des cadeaux.

B.P. : Un auteur de bédé, s'il ne se trompe pas, s'il ne rate pas, perd quelque chose. Il faut prendre des risques.

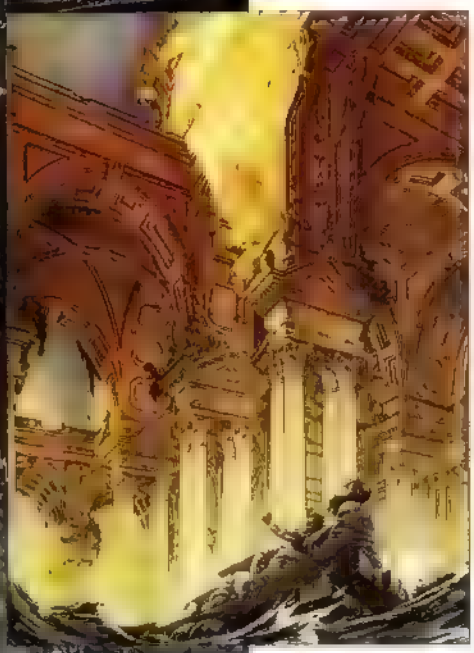
F.S. : Puis ce sont toutes nos expériences qui nourrissent le récit.

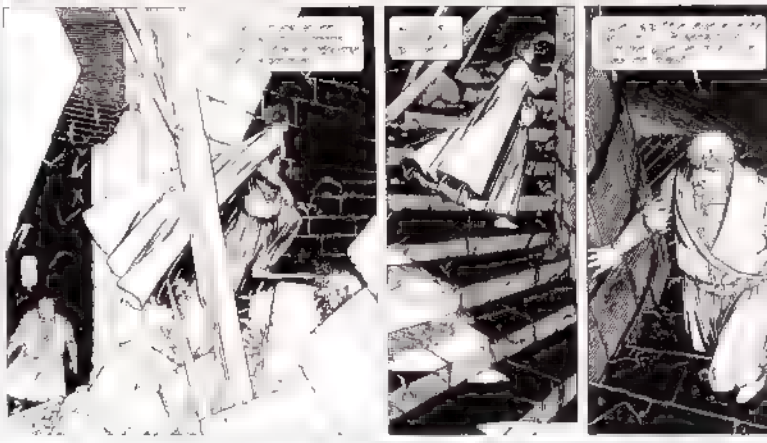
Il se trouve que dans La Tour, la surabondance de traits reproduit l'idee de chaos, de pourriture, de bâtiment en train de s'effondrer. Notre étiquette *"d'architectes de la bedé"* n'est pas justifiée : même dans notre travail sur les expositions spectacles, le cinema ou la synthèse, on reste obsedés par l'histoire, pas l'architecture

B.P. : D'ailleurs l'architecture d'aujourd'hui est tout sauf narrative. La bedé est d'abord une mise en scène. Et le dessin lui même est encore une mise en scène. François cherche le dessin narratif, fondamental, plus que cette virtuosité graphique sur laquelle les gens insistent.

E* : Votre style graphique ne cimente-t-il pas toutes vos activités ?

B.P. : Il marque l'univers, oui. Le lecteur de l'Archiviste ne voit pas d'abord le trait de Schuiten. Il pense : *"Quelle grande bibliothèque"*. À la lecture du livre, on entre dans les espaces des Cités. Dans les scénographies aussi. On a eu cette discussion avec les gens d'Angoulême. Pour le Musée des Ombres, notre première grande expo en 89-90





F.S. : Oui. Ils étaient intéressés par ce rapport au trait dans les albums, mais nous avions l'intuition qu'au contraire, il fallait l'oublier. Nous, nous étions intéressés par travailler sur des formes d'objets, des signes qui osent leur vérité propre

B.P. : Les livres de notre prochaine expo au Musée Fesch d'Ajaccio ont été créés pour le Musée des Ombres. Notre objectif était qu'ils ressemblent à des livres, qu'on aille aussi loin que possible dans la simulation de l'illusion, par les matières, les couleurs et la lumière. Alors qu'en suivant les directives d'Angoulême, on se serait retrouvés avec des livres plats, ne faisant illusion qu'à distance. S'il y a eu une fascination des gens, c'est parce qu'ils étaient dans un espace possible. Cette bibliothèque était un peu folle, parce que hors de proportion, mais en même temps, suffisamment vraie pour qu'on ait envie de tirer les livres et de les regarder.

Pour nous, cette ambiguïté fait le charme. Se croire dans le bureau de Robick, dans la bibliothèque de l'Archiviste, ou face au panorama de la ville-serre de Calvani. Que chaque moment ait cette part de trouble, d'indécision entre l'artifice et la vérité Parce que sinon c'est juste un décor. Le lecteur voit beaucoup moins les traits qu'on ne le dit et accepte cet univers comme un monde qu'il peut habiter le temps de sa lecture. En tout cas, c'est notre ambition

E* : Quand vous changez de medium, c'est une nouvelle invitation au voyage ? À l'instar de Desombres ou Jules Verne votre lecteur cherche un passage inexploré entre son univers et le votre ?

B.P. : Jules Verne le dit dans l'Enfant Penchée : *"le vrai passage, c'est l'écriture, c'est l'imagination"*, donc l'imagination de qui lit aussi, oui.

F.S. Harold, mon fils aîné, me disait : *'Quand mes copains lisent vos bédes, c'est un trip"*.

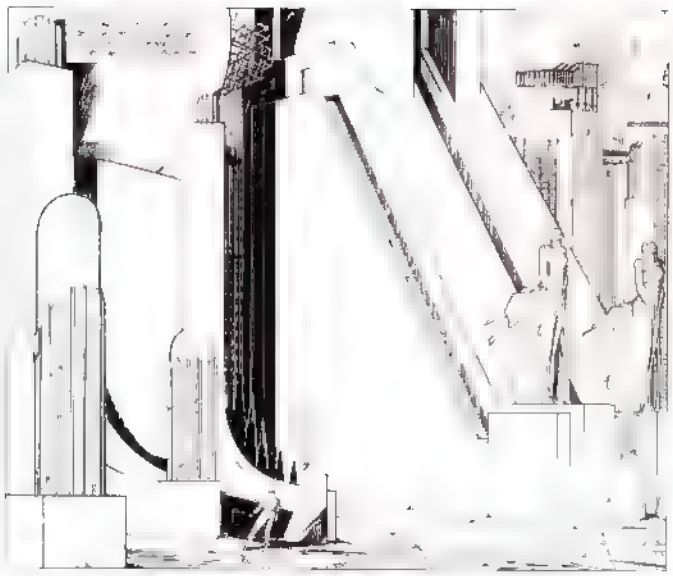
B.P. (*ravi*) : Ils se shootent aux Cites Obscures !

F.S. Ça m'a interessé comme idée. Ils n'en attendaient pas la même chose que de la part d'une bédé classique. Ils cherchaient un voyage parce que nos livres ne font pas de parcours obligé, et que leur cheminement est certainement plus labyrinthique…

B.P. : Surtout si tu prends l'ensemble de la série. Plus on en ajoute, plus on fait sa vie dedans. Chaque lecteur se construit son parcours, son système…

***E* : Des lecteurs sur le net intégrent leur propre histoire aux Cités Obscures ?**

B.P. : Eh bien, nous avons notre propre site, mais c'est vrai qu'il y a un réseau hé aux Cités d'une très grande vitalité. Des gens ont regroupé leurs sites en une Fédération, une communauté. C'est excitant. Certains sites vivent leur vie indépendamment de nous



D'ailleurs, il y a des forums auxquels nous ne sommes pas conviés.

F.S. : Il y a de la part de ces lecteurs et créateurs de site, une créativité justement, et une jubilation qui est peut être notre plus grande fierté. Je pense qu'ils s'amusent, comme nous peut-être, nous sommes amusés à créer tout ça.

B.P. : J'ai vu des merveilles sur http://www@ebos.net. Nous avons une attitude un peu permissive parce que tout fonctionne sur la gratuité et la convivialité.

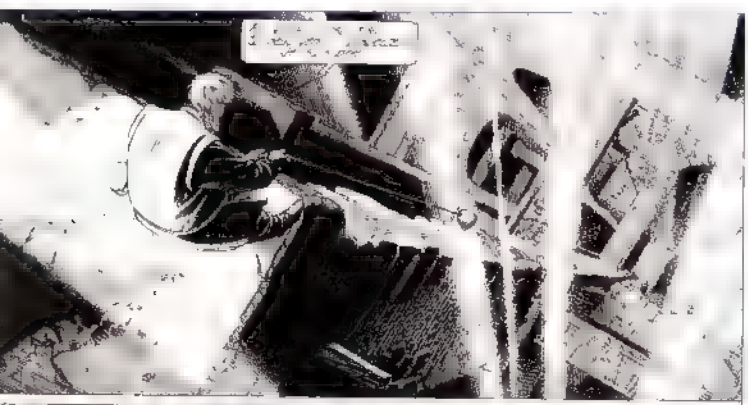
E : ***Alors, on passe du site à la Cité ?***

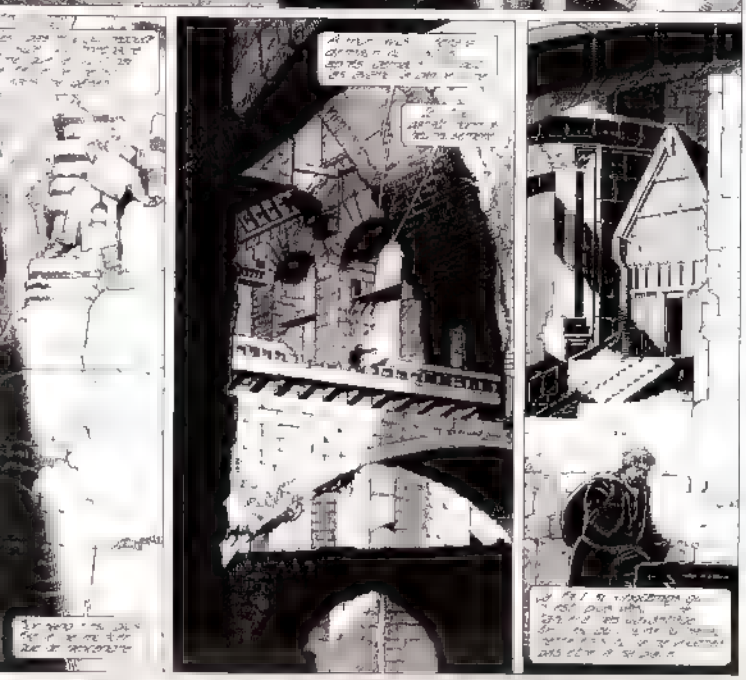
F.S. : Parfait : du site à la Cité .. et à la citation, parfois .. (*rires*)

E : ***Vos citations vous servent à pousser le lecteur à voir l'œuvre originale qu'il aurait ignorée sans cet intermédiaire ?***

B.P. : C'est l'ambiguïté de l'expo au Musee Fesch. Des gens découvriront Piranèse au travers des Cités Obscures. Et pourquoi pas ? On pourrait séparer l'Histoire de l'ART, et nous, ses épigones lointains. Mais peut-être que ça offre un regard different sur Piranèse, le sortant de l'érudition des conservateurs de gravure. Peut-être que les gens pourront voir qu'il est passionnant, que son univers est foisonnant. Des gens qui ne seraient pas venus tous seuls à Piranèse.

Harold, mon fils aîné, me disait :
Quand mes copains lisent vos bédes,
c'est un trip !".
Ils se shootent aux Cités Obscures !"...

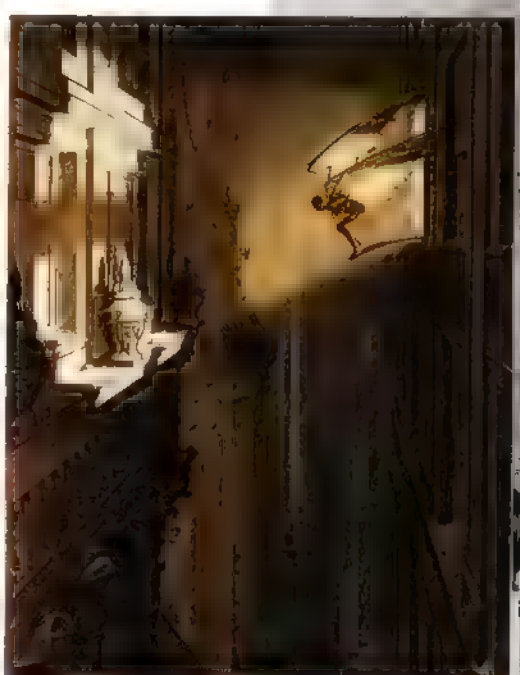




F.S. : Nous devons juste avoir la bonne position par rapport à lui, citer la citation, et surtout la marquer. On sait bien qu'on n'invente rien.

E : ***Dans ce musée, une exposition sur l'Égypte donnait l'illusion au visiteur de pénétrer dans un mastaba, de la Grande Pyramide. C'est votre conception scénographique ?***

B.P. : Oui, le Louvre suit avec ses nouvelles salles égyptiennes. Notre Voyages en Utopie, est un voyage virtuel via ces objets d'exposition faites ou pas faites (donc on peut les ressusciter). C'est un bilan de nos réflexions sur cet art méconnu, notre passage d'un univers bidimensionnel, qui est celui du livre, à cet univers tridimensionnel qui n'est pas vraiment celui de l'architecture, 12 ans de travaux scénographiques jusqu'au Pavillon des Utopies.



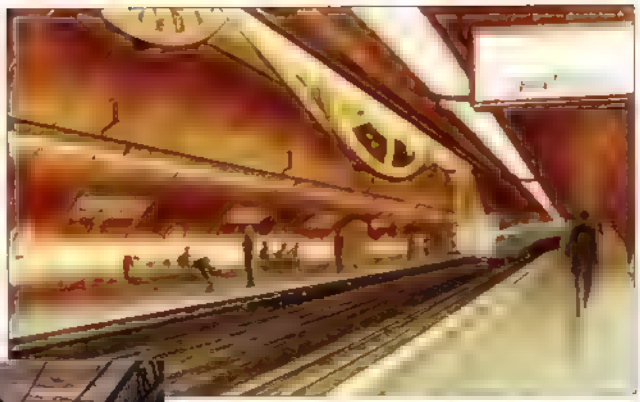
F.S. C'est une grande émotion que j'ai eue à Hanovre, quand, après avoir travaillé longtemps sur le thème de l'utopie avec d'éminents scientifiques, je leur ai présenté mon concept scénographique. Il y a eu une analyse de leur part, d'une précision, d'une exigence, que je n'ai jamais eue en bédé de la part des critiques. Ils posaient des questions, précisaient le sens, m'interrogeaient, me tannaient, me cuisinaient... Ça m'a fait progresser... Mais c'est comme ça à chaque scénographie, on change.

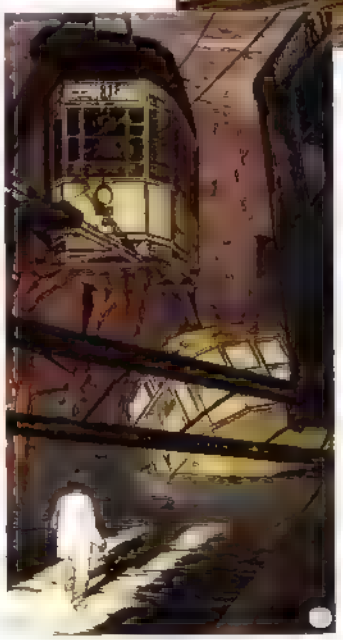
En terminant le 1er juin, le Pavillon des Utopies à Hanovre, Dieu sait que je me sentais un peu insatisfait. (*rires*) Je trouvais ça très imparfait. Et puis j'ai eu le retour du public : un succès phénoménal. Il va faire 5 millions de visiteurs : le pavillon le plus visité de l'Expo Universelle. Il y a des files de 3 heures, et du coup, je suis émerveillé et troublé, vidé et déstabilisé par cette expérience. On a fait un trajet avec Bleu Méthylène, l'équipe avec laquelle j'ai travaillé, c'était une aventure formidable mais douloureuse. J'ai senti qu'il fallait partir ailleurs parce que le miracle n'allait pas se reproduire, qu'on était allés aussi loin que possible dans ce type de projet.

B.P. : ***Comme les utopies architecturales de Le Corbusier et autres, l'expo perdrait, sitôt réalisé, son caractère... ?***

F.S. : ...utopique, oui. C'est pour ça que dans le livre Voyages en Utopie, il y a beaucoup de choses qui n'ont pas été réalisées.

B.P. : C'est ce qui nous a le plus fasciné dans l'intrigue architecturale du XXème siècle : les projets qui ne sont pas construits. Les dessins de Sant'Elia, futuriste italien mort à 28 ans, il n'en existe que des esquisses, mais si Sant'Elia était devenu le Corbusier, peut être qu'elles auraient été trop vues, se seraient usées, et leur force n'existerait plus. Et si Niemeyer s'était contenté de rêver avec Costa au lieu de bâtir une capitale en pleine jungle?





F.S. Brasilia ! Cette ville m'a fasciné. On s'y promène dans une idée. .

B.P. : C'est un musée de l'utopie architecturale, mais en même temps, c'est une vraie ville. Un film de Marc Henri Wajnberg, montre des images magnifiques du chantier. Toute la ville en trois ans et demi ! Hallucinant ! Je pense que personne depuis l'Antiquité, n'a eu la chance de construire à ce niveau là.

S.P. : Dans le numéro d'adieu d'À Suivre, notre urbatecte Robick, revient à Brasilia. Là-bas, comme dans la Fièvre d'Urbicande, la vie s'adapte à la démesure de la ville, humanise sa vision initiale.

B.P. : La fiction rejoint la réalité et inversement.

Las Vegas Parano(s)...

F.S. : C'est marrant. À Las Vegas, il y a un hôtel qui est inspiré de New York et il y a une espèce de monorail, de montagne russe qui le traverse entièrement, et qui sort ..

B.P. : ***Comme au début de l'Enfant Penchée ?***

F.S. : Oui !

B.P. : Et ça passe dans le hall ?

F.S. : Oui !

B.P. : ***Et ça passe là où les gens sont en train de... ?***

F.S. : .. de jouer ! Oui ! Oui ! OUI ! Incroyable !

B.P. (*faussement sérieux*) : On peut les attaquer

F.S. : C'est tout récent

B.P. : Ah, c'est tout récent ? On peut les attaquer !

F.S. : C'est vraiment assez incroyable de voir une idée comme ça que tu imagines avec une espèce de...

B.P. : C'est vrai que, quand on l'a fait, tu m'as dit : «*Quand même : 'faut pas aller trop loin. C'est assez lourd : ça passe au milieu des tables de jeu !* ». C'est ça qui est démenti avec Las Vegas : nous, on le dessine. Et eux le font !

S.P. : Oui, les problèmes de vrai et de faux nous passionnent. Je reviens du Caesar's Palace à Las Vegas. Y voir le David de Michel Ange sculpté comme il est là, c'est à pleurer de honte ! Le vrai David, est d'une telle émotion, mais beaucoup de gens ne verront pas la différence, alors qu'il y a un abîme entre les deux !

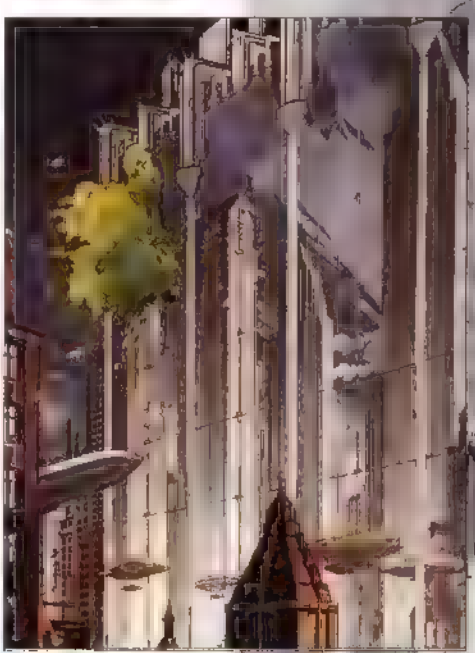
"Quand Wagner illustre une publicité de produits nettoyants W.C. ou que Vermeer sert à vendre des yaourts, même si le tableau n'est pas touché, c'est la nausée...!"

B.P. : Quand Wagner illustre une publicité de produits nettoyants W.C. ou que Vermeer sert à vendre des yaourts, même si le tableau n'est pas touché, c'est la nausée... Ne serait ce que pour les jeunes qui découvriront la Laitière de Vermeer : "*Ah oui, celle des yaourts !* " L'image est usée avant d'avoir été vue

S.P. : On a dessiné nos sphères Armillaires il y a 20 ans. Maintenant, j'en découvre partout et c'est banalisé. On ôte tout aspect scientifique, mystérieux et fantastique à ces objets. Il y a un brouillage des signes

Et *Votre souci du détail dans la simulation d'un univers imaginaire peut évoquer l'univers imaginaire de Disney qui devient DisneyLand. Comment réagissez-vous à ça ?*

B.P. L'influence du style Disney sur l'architecture est évidente, depuis le post modernisme. Les nouvelles grandes constructions de Marne la Vallée sont une extension du style des hôtels de Disneyland Paris. Nous flirtons aussi avec ça. Où est la frontière ? Notre station Arts et Métiers à Paris, n'est pas "*Disney*", parce qu'on y a utilisé un véritable matériau industriel et architectural. Mais il n'y a pas un abîme entre 2 mondes : d'un côté Hollywood et Disney, et de l'autre, les purs artistes européens. Il y a quelque chose de commun dans les univers de simulation, les artifices du spectacle, qui concerne tout le monde



S.P. : Il y a des choix pointus à faire. à Hanovre, j'ai travaillé avec des peintres qui ont une tradition picturale plus proche de l'opéra. On a collaboré avec des ateliers qui prennent du béton projeté, teinté dans la masse, pour qu'il y ait un vrai rapport physique quand on touchant les pierres de la "*Tour de Babel*" de l'Expo. La création doit être, à chaque étape, réenvisagée. Je pousse mes collaborateurs à

recréer complètement, avec leurs propres personnalités et ambitions. Le danger extrême serait de demander une fidélité à mes dessins

B.P. : Ça transformerait ton style en stéréotype

S.P. : Ce qui était intéressant, c'était de demander au peintre Alexandre Obolinski, de s'inspirer de Caspar David Friedrich. Il avait besoin de ça, parce qu'il travaille avec une autre échelle. Il y a beaucoup de peintres qui me passionnent mais n'ont rien à voir avec le travail que je fais. Mon père était peintre J'avais très jeune, une très grande connaissance de l'Histoire de la Peinture et du coup ça me fait très peur la peinture, l'art suprême C'est une autre cour pour moi

Ex On dirait l'interview américaine de Jules Verne : "Mon regret sera de ne pas avoir compté dans la littérature française".

S.P. : Oui, mais ce n'est pas notre cas. Jules Verne a effectivement été victime de l'aspect très populaire de son travail. Sans doute qu'il en a eu des frustrations, mais notre travail qui est apprécié par des esthètes, par des critiques

B.P. : Tout notre travail, depuis les Murailles de Samaris, c'est de faire traverser au lecteur ces espaces entre bgnes. Et cette sensation que donne le livre, on peut la retrouver par un autre moyen, d'autres media

S.P. : En ce moment, par exemple, je travaille dans le domaine du cirque. Il s'y passe quelque chose comme à la fin des années 70 pour la bédé Ils expérimentent à la frontière entre chorégraphie, théâtre et cirque : une mixité passionnante. C'est un monde accueillant alors que d'autres disciplines comme la bédé, se referment sur elles-mêmes. Heureusement des groupes comme l'Association, Cornélius, Amok, 5ème Contre, Frigo Productions créent des perspectives, et offrent aux gros éditeurs des laboratoires à bas prix. Ils travaillent beaucoup sur l'objet livre. Les éditeurs classiques sont résignés dans ce domaine, tout est uniforme. C'est bien d'être imaginatif en restant dans des cadres de prix corrects.

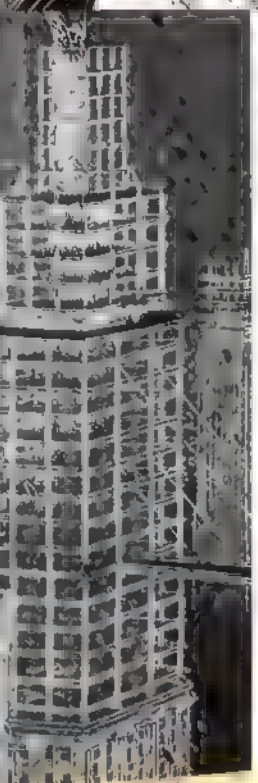
Par contre, faire un livre et en même temps un CD, donne des objets sans identité. C'est un compliment de dire d'une bédé qu'on ne peut rien en faire d'autre, qu'on ne saurait pas en faire l'adaptation cinématographique. Il faut éclater un livre pour en tirer un elément d'expression pour le cinéma. On est en train d'y réfléchir à partir des Cités Obscures

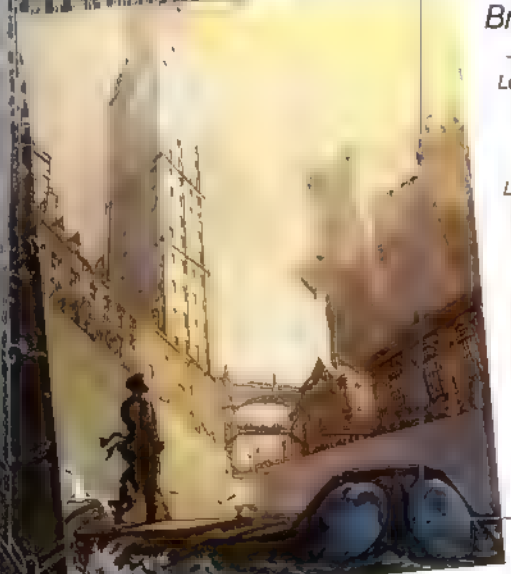
Ex Est-ce qu'il y a d'autres projets à deux ou tout seul ?

S.P. : Je voudrais revenir à la bédé. La nouvelle histoire, la Frontière, qui donnera une place très large à l'aspect nature, j'ai vraiment envie de m'y consacrer. La bédé est une épreuve si simple. Tu es tout seul, après avoir été dans une recherche avec 200 personnes travaillant presque jour et nuit. Alors retrouver simplement sa feuille de papier, se re-concentrer, face à ses seules limites. C'est extraordinaire C'est un tel privilège de pouvoir faire ça ..

B.P. : Oui.

Entretien réalisé par Miceal Beausang





Brevia Obscura :

- ***Les Cités Obscures,***
Les Murailles de Samaris,
La Fièvre d'Urbicande,
L'Archiviste La Tour,
La Route d'Armilia,
Le Musée A. Desombres,
Brüsel L'écho des cités,
L'Enfant Penchée
Mary la Penchee,
L'Ombre d'un Homme
Ed Casterman

- *Souvenirs de l'éternel présent, Ed Arbons*

- *L'aventure des images de la Bande Dessinée au multimédia, Ed Autrement*

Ci-dessus, Jules Vernes et son Nautilus voyageu s parmi les cités
A droite Et l'homme créa la Femme !

Will Eisner

City Spirit

DOSSIER

Will Eisner sait surprendre... Benoît Peeters raconte que lors de sa dernière visite à Angoulême, le très vénérable patriarche des auteurs, rata une marche et tomba en arrière, accompagné par un cri d'effroi général dans cette chute... qui n'eut jamais lieu ! Avec une pirouette d'une agilité rare, il se rétablit sur ses pieds comme un chat et salua le public sous les ovations. Il est comme ça, Will Eisner. À plus de 80 ans, ce monument de la bande dessinée mondiale refuse obstinément de se comporter en légende vivante et raconte avec l'excitation d'un débutant qu'il vient de faire une trouvaille technique qu'il a hâte d'expérimenter.

Il a la réputation d'être sombre, Will Eisner. C'est vrai que c'est au cimetière de Wildwood, à l'occasion de l'assassinat de son héros Denny Colt que sa brillante carrière a commencé dans les années 30, aux USA. Car c'est de ses cendres que naquit le Spirit, justicier masqué, ganté et vêtu d'un costume bleu, patrouillant la ville labyrinthe de Central City. Eisner aurait pu s'en tenir là et exploiter son filon, mais il abandonna à d'autres la bédé d'aventures, pour se consacrer à un nouveau projet...

En effet, près de quarante ans après la naissance du Spirit, Eisner le pionnier sexagénaire publia Un contrat avec Dieu, un recueil de nouvelles urbaines, réalistes et pour une large part, autobiographiques, ouvrant ainsi la voie au roman graphique moderne. Et depuis, sa bibliographie a explosé : du Building au Rêveur, en passant par l'Esprit de Famille, jusqu'au dernier mais pas le moindre, Last Day in Vietnam. À toutes ces histoires incisives comme des nouvelles littéraires : un lieu commun (au sens propre) : la ville. Hostile, sombre, glauque même, tentaculaire, l'architecture s'impose comme un personnage à part entière dans ce qui est une grande fresque du XX^{ème} siècle, probablement du nouveau millénaire.

Non seulement tous ses coups de dés abolissent le hasard, mais en plus, il a su garder intacts son enthousiasme, son inventivité graphique et sa capacité à surprendre. Pas de doute : Will Eisner a certainement dû le passer, ce contrat avec Dieu !

E : *On vous attribue la paternité du roman graphique. Qu'en est-il vraiment ? Faites-vous de la bédé ou des romans ?*

Will Eisner : Ce sont des romans expérimentaux : ce sont des nouvelles parce que j'ai des ambitions littéraires, et des bandes dessinées car il s'agit bien d'art séquentiel. Je sors bientôt chez D.C. un livre qui s'appelle Miracles Mineurs. Il traite des petits miracles de la courtoisie quotidienne dans ma rue. Je commence par écrire la fin de l'histoire, puis j'en écris le début, et le reste se déroule derrière. En général, je prévois 50 à 60 pages. Mais certaines histoires se rallongent comme celle sur laquelle je travaille actuellement. J'en suis à 140 pages !

E : *Vous dites que votre intérêt premier c'est l'histoire, mais comment expliquer alors les couvertures que vous avez faites pour la réimpression du Spirit. Était-ce, parce que, intégrés au journal, ces strips n'avaient jamais eu de couverture ?*

W.E. : Oui je les ai faites parce que Denis Kitchen publiait les histoires en albums, alors il avait forcément besoin de couvertures. J'ai adoré faire ça. Créer une ambiance noire, comme dans ces vieux films de Fritz Lang qui ont nourri mon graphisme. D'abord, ça m'a permis de travailler en couleur, ce que je n'avais jamais fait. Et ensuite j'ai pu privilégier une esthétique de la perspective, ce que je ne fais jamais.

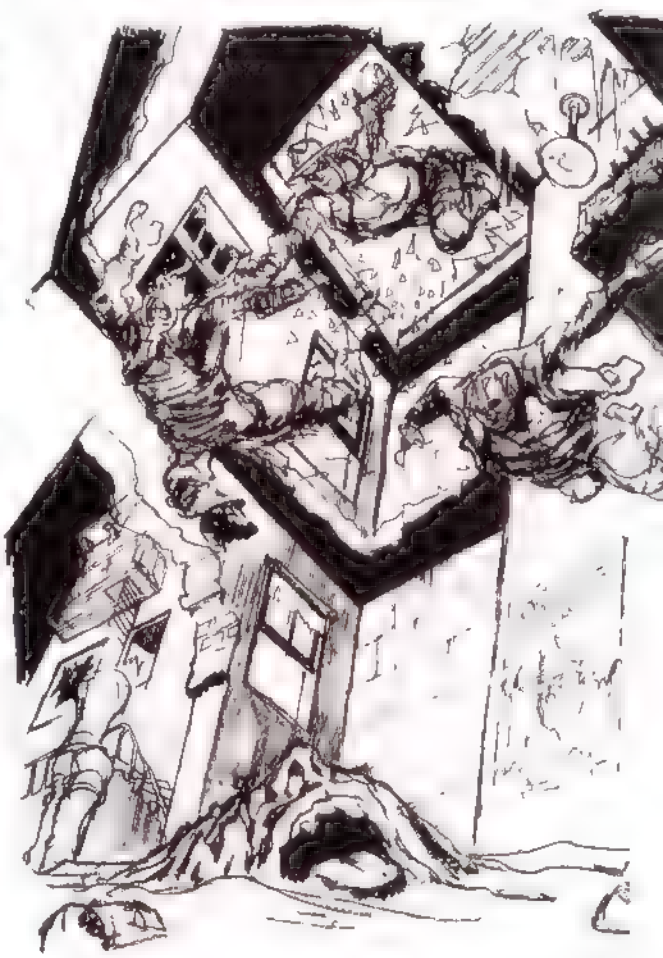
E : *C'était le sens de ma question. Pourquoi le faire en fin de compte ?*

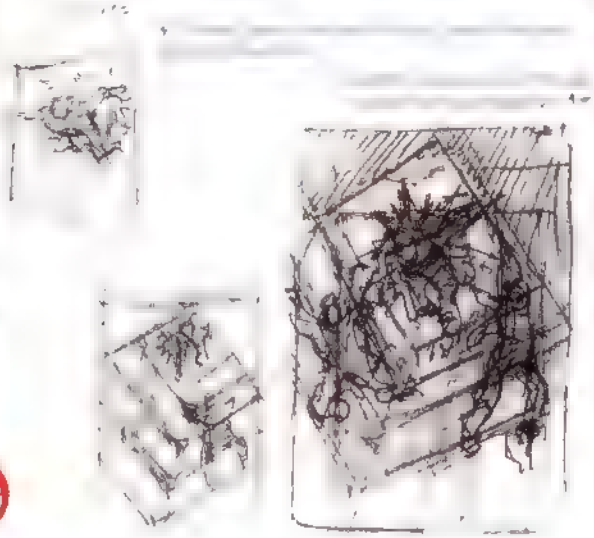
W.E. : Et si je vous disais que je voulais tout simplement fumer !?

À l'origine, Le Spirit était destiné à un public adulte. Or, en 1938, quand j'ai quitté le monde de la bédé, qui à l'époque était plutôt un ghetto, j'avais une occasion magnifique de faire ce que je voulais dans ce medium : c'est à dire des nouvelles. C'est le Spirit qui m'a servi de champ d'expérimentation, j'ai appris à utiliser la perspective et ses déformations comme outil narratif pour orienter le lecteur.

E : *Est-ce que ça ne signifie pas que l'architecture réside en réalité dans la page elle-même ?*

W.E. : Dans un sens, oui. La page est une «méga case». Et j'ai beaucoup joué avec cette case ! Nous ne sommes pas dans l'audio visuel.





J'écris sur le monde que je connais à l'époque que je connais le mieux. Je suis moins intéressé d'écrire sur aujourd'hui que sur hier, parce qu'hier va demeurer inchangé alors qu'aujourd'hui est en transition. Ce sur quoi je commente aujourd'hui pourrait ne plus être vrai demain. Alors que si je parle de ce qui s'est passé il y a des années, j'ai du recul, de la perspective.

D'autre part, ce qui m'intéresse dans le concept de cité est valable pour toutes les époques, depuis que nos ancêtres ont quitté leurs cavernes pour construire la première hutte. Ma conception de la ville est qu'elle a été mutuellement un lieu de refuge. Quand notre société a évolué et dominé la forêt, la jungle et les bêtes sauvages qui s'y trouvaient, la nature domestiquée n'était plus l'endroit dangereux. C'est la ville, autrefois bastion et lieu d'accueil, qui est devenue le lieu du danger. La survie dans la cité est aujourd'hui l'essence même de la vie sur le globe terrestre. Comprenez-moi bien, je ne crois pas que l'ennemi soit l'homme. L'ennemi, c'est la vie, et par voie de conséquence, si l'ennemi est la vie, nous sommes tous engagés dans la lutte pour la survie. Ceci ressort dans mon travail, et c'est la seule raison qui, pour moi, explique le succès de mes romans graphiques dans des pays comme la France, l'Italie, l'Espagne ou l'Amérique Latine. J'avais été surpris de l'engouement pour mes œuvres au Brésil, et puis j'ai pensé à Brasilia, cette cité construite à partir de rien au milieu de la jungle et qui ne contient rien.

"C'est la ville, autrefois bastion et lieu d'accueil, qui est devenue le lieu du danger. La survie dans la cité est aujourd'hui l'essence même de la vie sur le globe terrestre..."

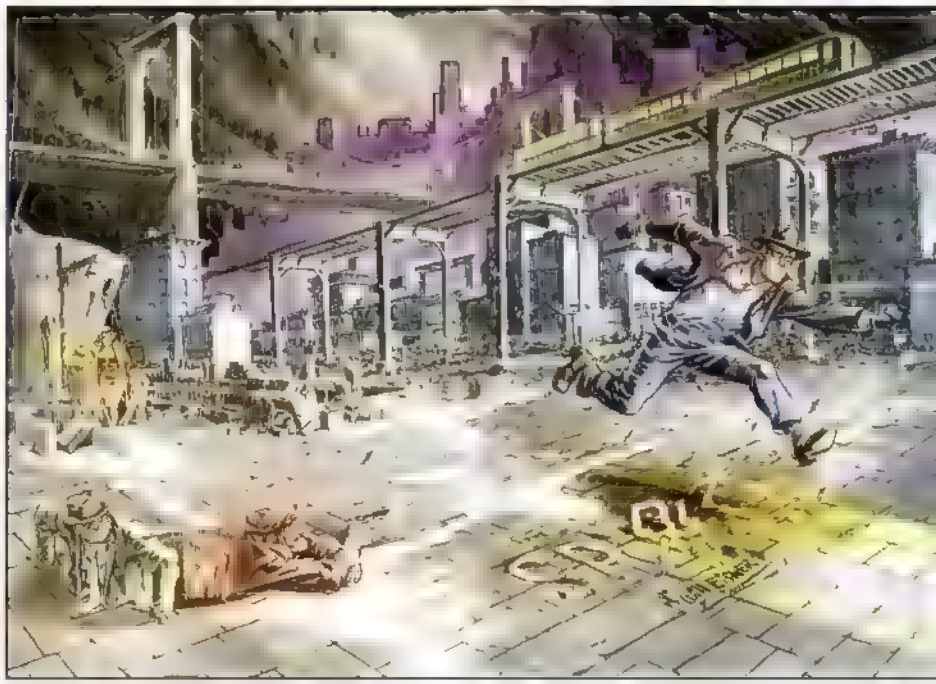
Nous sommes de la feuille imprimée. Dans ce médium, on peut perdre l'attention du lecteur en quelques milli-secondes. Alors il faut contenir chaque segment de l'histoire en une seule page, parce que si on le laissait là, en l'air, au moment où il faut tourner la page, on perdrait le lecteur. Moi, je suis toujours en train d'essayer des choses nouvelles, c'est un défaut de caractère que j'ai. Pour moi, ce qu'il y a d'excitant... c'est de tenter l'impossible !

E : *Quels sont vos objectifs ou vos priorités dans vos œuvres ?*

W.E. : Je me considère avant tout comme un conteur d'histoires. Une grande partie de ce que je dessine, je le fais de mémoire, plutôt qu'à la suite d'une une recherche méticuleuse. D'ailleurs je conçois le médium dans lequel je travaille comme une forme d'art littéraire. Mes lecteurs se rappellent de mes scènes de manière impressionniste. Prenez votre ville, Paris. Pour moi, les Champs Elysées sont une longue route entre deux arches. Je les vois comme ça. Dans mon esprit les immeubles sont tous rococo. Je n'en connais pas les détails, et mes lecteurs non plus, mais ils en ont reçu une impression. Et toutes mes histoires, et particulièrement les histoires de Big City, sont mes tentatives d'entrer en contact avec mon lecteur par le biais d'impressions ou de souvenirs partagés de la ville.

E : *Mais, en exagérant un rien, ne pourrait-on pas dire que le NY que vous dessinez serait plutôt le New York des années 30 et de la Prohibition plutôt que le Bronx des gangs dealers de crack de l'an 2000 ? Le NY de vos souvenirs à vous ?*

W.E. : Vous avez tout à fait raison et je ne m'en excuse pas.



◄ A gauche Café viennois pas la peine d'en rajouter ! !

A droite Course poursuite dans le Brooklin de la prohibition, gare aux flaques ! ►

E : *Vous voulez dire comme une coquille vide ?*

W.E. : Oui, c'est l'impression que j'en ai gardé. C'est vraiment une immense scène de théâtre où rien ne se joue. L'architecture n'est valable dans la ville que lorsqu'il s'y passe quelque chose. Les grands architectes vous diront qu'ils construisent de l'espace pour vivre, un environnement vivant. C'est très différent de quelqu'un qui dessine les plans d'une ville de l'an 3000. Créer ces cités du futur, ça a quelque chose d'irréel. L'architecture est extrêmement complexe et inadaptée à la vie des gens. Il faudrait commencer par savoir comment ils seront, et après seulement, leur construire une ville ! L'architecture doit être une réponse au mode de vie des gens.

"Nous sommes les produits de notre environnement. Van Gogh a vécu sous le ciel hollandais toute sa vie. S'il avait vécu à New York, sa peinture aurait été différente..."

Par exemple New York, la ville de la vitesse, la ville qui avance. Comment survivre dans cet environnement High Tech, alors que le rythme de la vie y est de plus en plus rapide ? L'architecture est censée vous soutenir dans votre lutte pour la survie dans un milieu pareil. Alors ils ont construit des ascenseurs qui grimpent le long d'immeubles de plus en plus hauts parce qu'on a besoin d'air. Au centre d'une ville moderne, il faut dominer la situation verticalement.

Quand vous vivez en banlieue, par exemple pour vous, à Saint Cloud, vous êtes loin du centre et ça prend du temps pour arriver là où tout se passe. Vous vivez sur un rythme différent : pour vous y sentir en sécurité, vous avez besoin d'une maison séparée, un sens de la séparation de vos voisins. Mais si vous habitez à Paris au dernier étage d'un immeuble élevé, vous êtes au cœur de l'action, tout le temps.

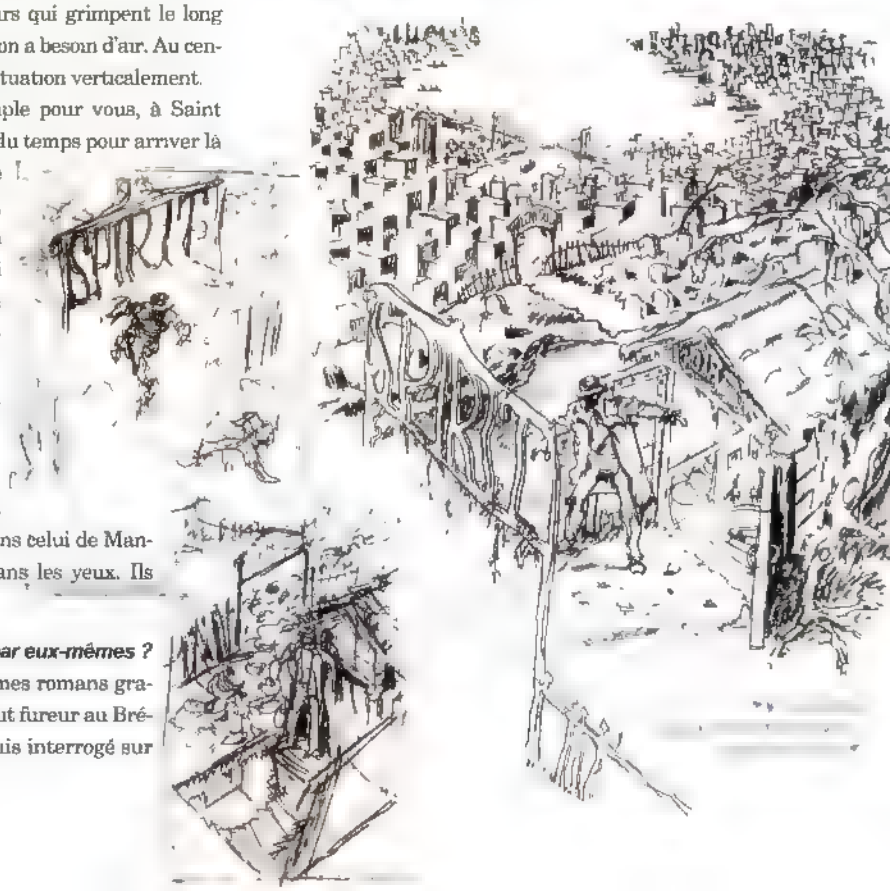
Par contre, la survie en ville dépend aussi d'un autre facteur très important : l'anonymat..

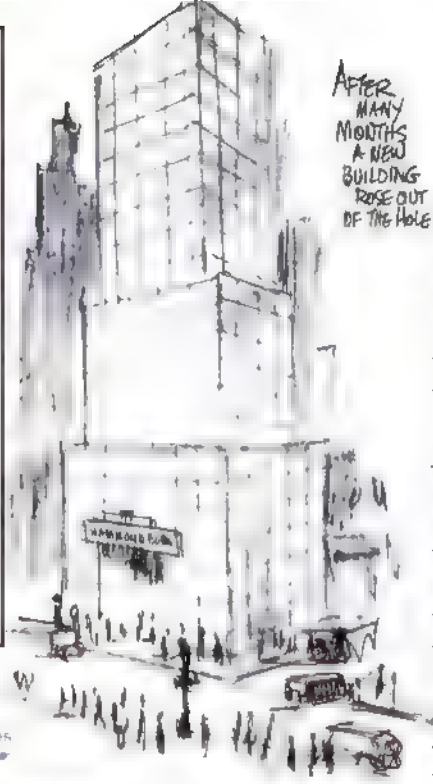
E : *Les gens invisibles ?*

W.E. : Exactement. Je ne sais pas comment ça se passe dans le métro parisien, mais dans celui de Manhattan, les gens évitent de se regarder dans les yeux. Ils rasent les murs.

E : *Et ces murs ont-ils une signification par eux-mêmes ?*

W.E. : Je crois, oui ! En fait, pour l'un de mes romans graphiques, le Building (qui, curieusement a fait fureur au Brésil, peut-être à cause de Brasilia), je me suis interrogé sur ce qu'on perdait lorsqu'on rase un vieil immeuble. À New York, ça n'arrête pas : on démolit de vieux buildings pour les remplacer par des neufs, et ainsi de suite, presque en continu. Or, il y a des choses qui se passent autour d'un immeuble et qui perdurent même après la démolition. Un peu comme une radiation, ça irradie de vie. Et il me paraît impossible que tout cela puisse partir d'un seul coup sans qu'il en reste quelque chose. Ce résidu de vie, c'est que j'appelle les «débris psychiques».





◗ Ci-contre, un building chasse l'autre. Ainsi va New York.
A droite, les feuilles mortes se ramassent à la pelle…

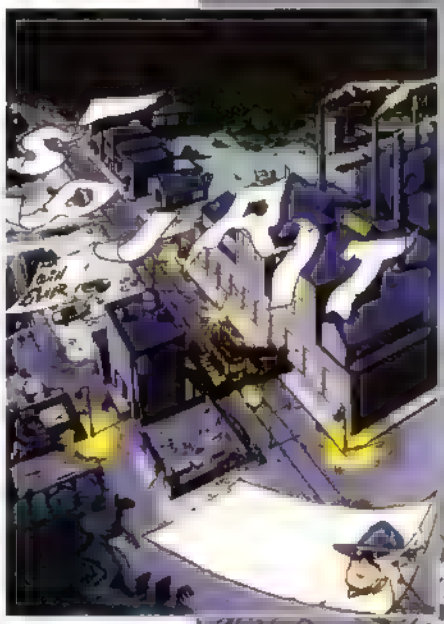
E *: «Objets inanimés avez-vous donc une âme ?»*

W.E. : C'est ça, une âme. C'est comme nous. J'ai du mal à accepter l'idée que vous ou moi puissions expirer en ne laissant rien d'autre que des enfants et du papier. De même, la vie d'un immeuble ne peut s'éteindre sans qu'il en reste quelque chose.

E *: Quand on considère votre œuvre, du Spirit aux romans graphiques d'aujourd'hui, on évoque d'étonnantes expérimentations en perspective, une jungle urbaine écrasant les citadins, des allées sombres d'où n'importe quel danger peut surgir à tout instant pour happer, dans l'indifférence générale, l'un des anonymes de la grande cité. Quel rôle joue l'architecture dans vos histoires ?*

W.E. : Dans mes romans graphiques, ce n'est pas tant l'architecture qui est en question que le concept même de la cité, au sens de la polis grecque. Je vois la ville comme un environnement dans lequel les histoires se déroulent. L'architecture dans la ville, les édifices, parce qu'ils font partie de cet environnement, ont une incidence sur le déroulement des événements

Pour moi, la ville est une scène de théâtre qui varie selon l'éclairage et la mise en scène. En fait mon graphisme et mon style dit «ombré» a essentiellement été influencé par le fait que j'ai vécu dans un milieu urbain toute ma vie, et plus précisément dans ses «couloirs». Dans une ville comme NYC, la lumière que vous voyez, provient soit d'en haut, soit d'en bas, soit encore d'une zone précise comme un éclairage public ou une lampe. Et les choses que vous voyez, sont vues en perspective. Je vois donc les choses dans l'ombre, à peine éclairées, soit du dessus soit du dessous. On ne voit pratiquement jamais sur de longues distances horizontales ou latérales, comme quelqu'un vivant dans une ferme avec des champs à perte de vue. Van Gogh a vécu sous le ciel hollandais toute sa vie. S'il avait vécu à New York, sa peinture aurait été différente. Comme mes personnages, nous sommes les produits de notre environnement.



Chaque édifice a sa personnalité. J'ai eu une passionnante conversation à ce sujet avec François Schuiten : même si nous partageons un refus de l'architecture purement décorative, les édifices qu'il dessine avec son esprit brillant et son grand talent, n'en sont pas moins imposants, majestueux, magnifiques, même quand ils tombent en ruines. Alors que dans mes récits, un immeuble miteux, à la pierre érodée et les vitrines sales, a tout autant d'importance qu'un bel immeuble. Chaque bâtiment à son histoire

Je suis allé à Barcelone et j'ai déambulé sur les ramblas, m'attardant à chaque fois sur l'église de Gaudi qui n'a jamais été finie. Et je comprends les catalans qui n'ont pas envie de la voir achevée. C'est que tout le projet de cette église est si excitant. Dès que je l'ai vue, je me suis dit que Gaudi aurait fait un superbe auteur de bédé. Toute cette église est complètement bédé : on dirait quelque chose qui aurait été dessinée par Bilal ! Alors, la finir serait presque l'équivalent de la démolir. C'est comme une bonne pièce de théâtre, on espère que ça ne va jamais se terminer. C'est une aventure

E *: Cette église de la Sagrada Familia semble avoir quelques traits en commun avec les utopies architecturales et visions de la ville de demain : une fois réalisée, elle perd de sa force. Qu'en pensez-vous ?*

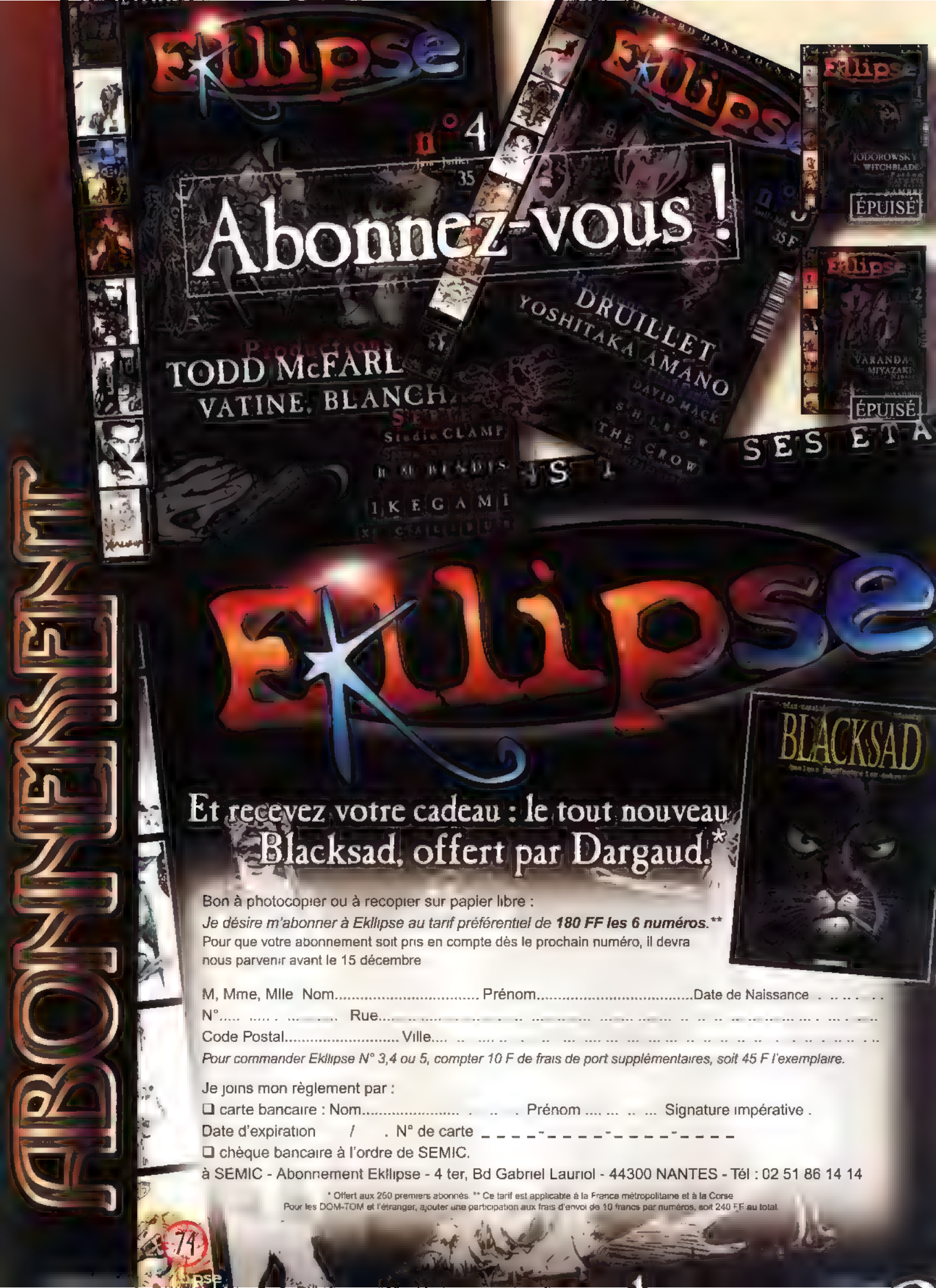
W.E. : Ça me rappelle quand j'etais à l'Ecole d'Art, vers le milieu des années 30. Il y avait quelques artistes qui voulaient être architectes, qui dessinaient des villes du futur avec des échangeurs d'autoroutes, des rubans de macadam entrelacés. Et aujourd'hui quand j'arrive de l'aéroport dans la ville de New York, j'ai ce choc : "*Mon Dieu, c'est exactement ce que ces types dessinaient il y a plus de 60 ans !* "

Entretien réalisé par Mweal Beausang

Un soupçon de Big City*

Big City, intégrale *Glénat*
Le Contrat, (*A contract with God*), *Glénat.*
Les incontournables du Spirit, *Vents d'Ouest.*
La bande dessinée, Art Séquentiel, *Vertige Graphic.*
Le récit graphique, *Vertige Graphic*

Bibliographie non exhaustive, loin de la



Et recevez votre cadeau : le tout nouveau Blacksad, offert par Dargaud.*

Bon à photocopier ou à recopier sur papier libre :

Je désire m'abonner à Eklipse au tarif préférentiel de ***180 FF les 6 numéros.***** Pour que votre abonnement soit pris en compte dès le prochain numéro, il devra nous parvenir avant le 15 décembre

M, Mme, Mlle Nom..... Prénom.....Date de Naissance . .. .

N°..... .... Rue.....

Code Postal..... Ville.....

Pour commander Eklipse N° 3,4 ou 5, compter 10 F de frais de port supplémentaires, soit 45 F l'exemplaire.

Je joins mon règlement par :

❑ carte bancaire : Nom..... . .. . . Prénom .... Signature impérative .

Date d'expiration / . N° de carte _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _ - _ _ _ _

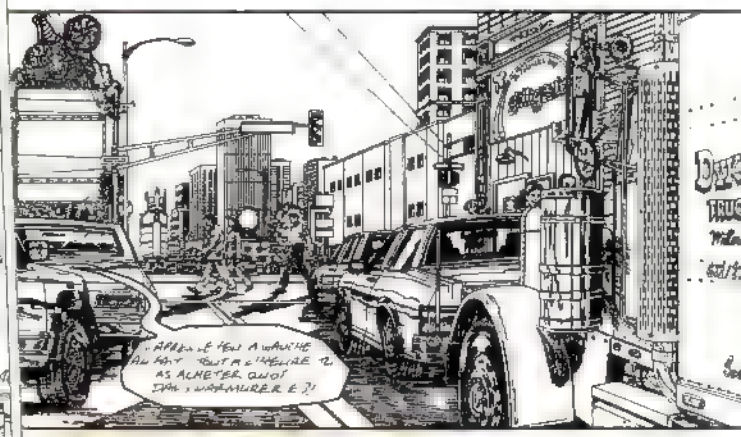
❑ chèque bancaire à l'ordre de SEMIC.

à SEMIC - Abonnement Eklipse - 4 ter, Bd Gabriel Lauriol - 44300 NANTES - Tél : 02 51 86 14 14

* Offert aux 250 premiers abonnés. ** Ce tarif est applicable à la France métropolitaine et à la Corse
Pour les DOM-TOM et l'étranger, ajouter une participation aux frais d'envoi de 10 francs par numéros, soit 240 FF au total.

Karim Francesco Baba Chaoui

Pour cette 6ème édition de notre rubrique présentant les jeunes talents aspirant à la publication, nous avons reçu un dossier très complet de Karim Francesco. Ce jeune homme que l'on a trouvé aussi jovial qu'il se dit têtu, (persévérant ?) affute sa plume dès que l'occasion se présente pour remplir les pages de cases et de bulles ! Voici quelques extraits de ses très nombreuses planches !



Portrait Chinois : Si j'étais...

...Une couleur : Le Rouge

...Une pierre précieuse : La pierre philosophale

...Un animal : L'Ours

...Un écrivain : Bukowski

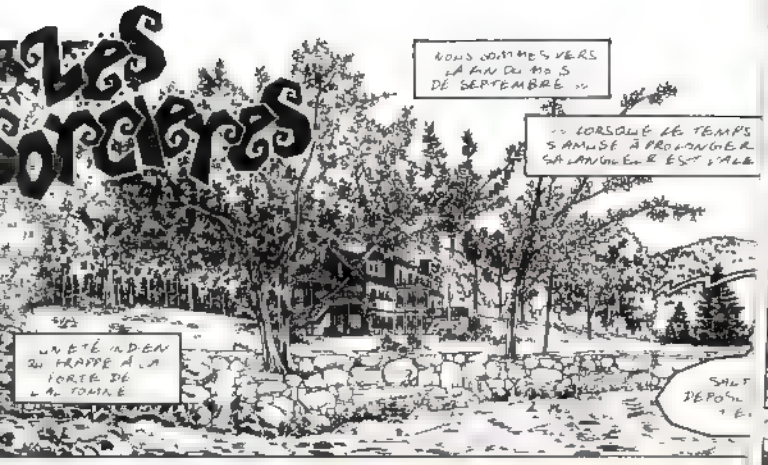
...Un livre : La Bible (pour être universel)

...Un objet : Le Saint Graal

...Un peintre : Toulouse Lautrec

...Une arme : La Rumeur

LE FUMIER ! VINGT MINUTES DE RETARD ! ALLEZ, ON Y VA !...
VOILÀ LA MISSION DE "SAN LUCA". NOTRE COMITÉ D'ACCUEIL EST BIEN LÀ. S'AMORCE LA DESCENTE... ACCROCHEZ VOUS.
D'ACCORD ! JE SUIS PRÊT !
COMMENT ALLEZ-VOUS MONSIEUR PHILIPPE ? VOTRE VOYAGE A ÉTÉ PLUS LONG QUE PRÉVU...
BONJOUR PHILIPPE ! EN EFFET, MAIS...
J'AI PAS PRÉVENIR SON EXCELLENCE DEPUIS L'HÉLICO POUR CE REGRETTABLE RETARD !
HA... BIEN VOUS CONNAISSEZ LA PROCÉDURE ?
OUI, MON PILOTE M'ATTENDRAIT

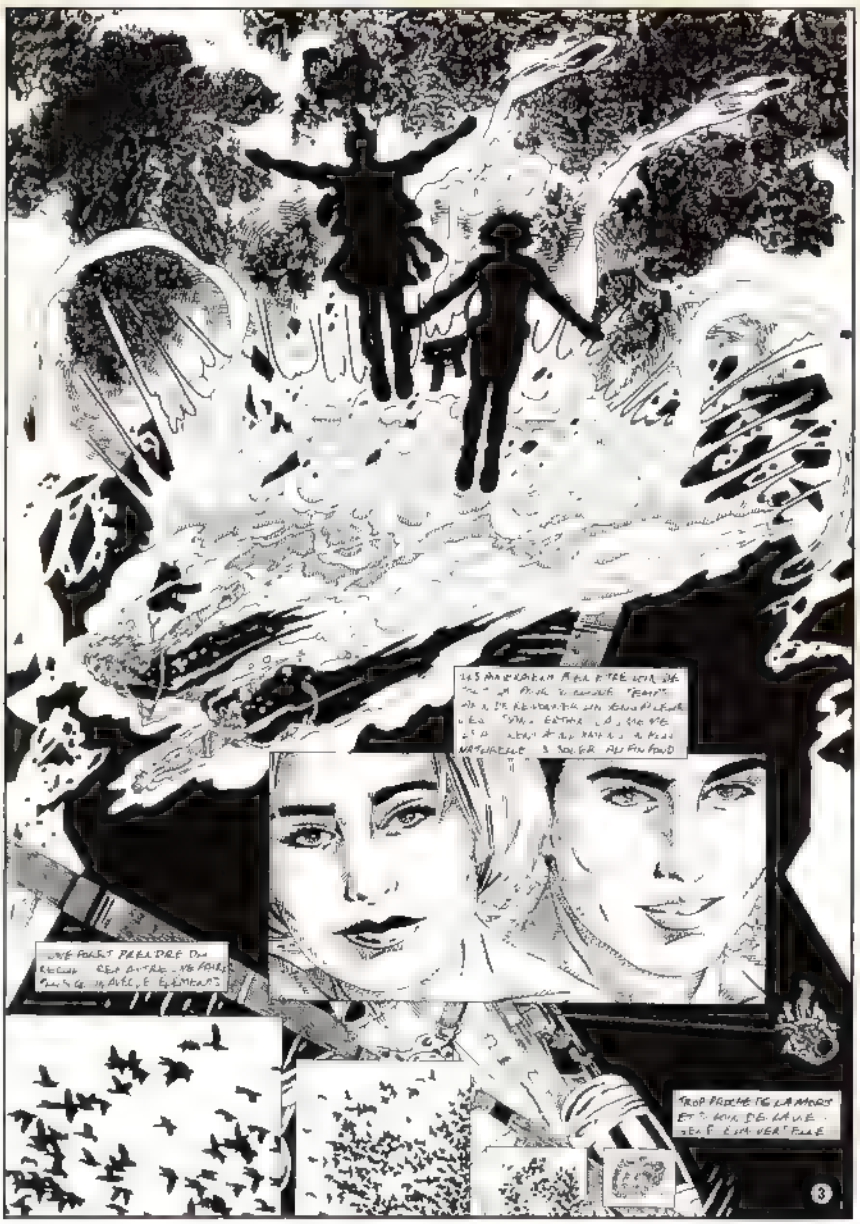

Les Sorciers
NOUS SOMMES VERS LA FIN DU MOIS DE SEPTEMBRE ...
... LORSQUE LE TEMPS S'AMUSE À PROLONGER GALANGUEUR EST S'ALE
UN ÉTÉ INDIEN SE FRAPPE À LA PORTE DE LA FORÊT
SALUT DEPOSE

...Un dessin animé :
Tygra

...Un bâtiment :
Une bibliotheque

...Un dessinateur :
Giraud / Moebius

...Une musique :
Le boléro de Ravel

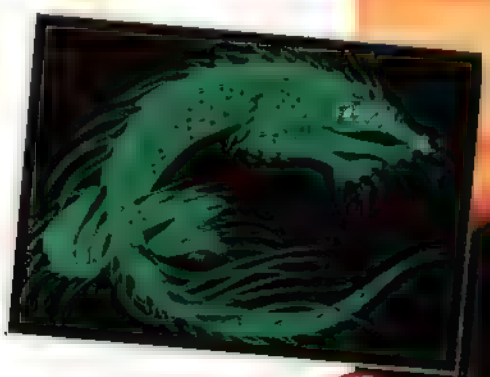


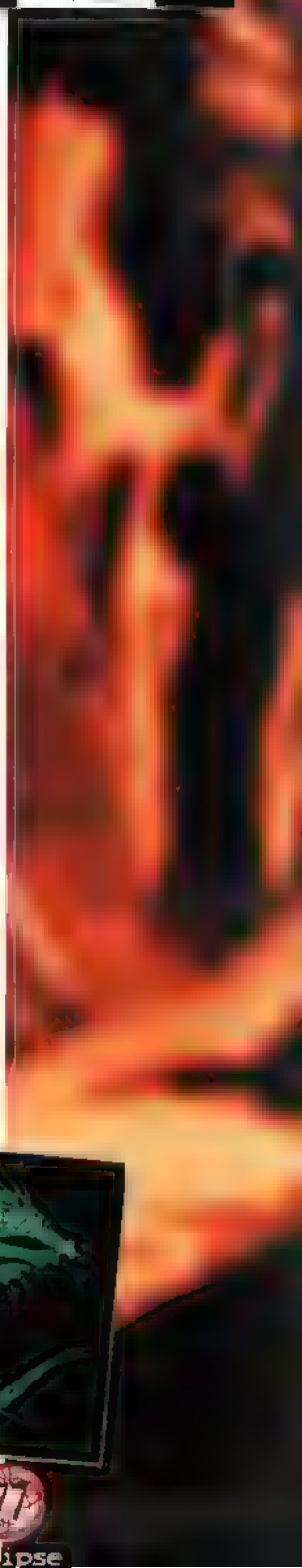
...Un film :
Point Break ou
Au revoir a jamais

...Un acteur :
Clint Eastwood

...Une invention :
La Roue

...Une saison :
L'automne





Cernés par les Spectres-Sauteurs

Compagnon de longue date de certains des personnages les plus marquants de l'univers DC, Barry Kitson a illustré certains des hauts faits d'Azraël, un adversaire de Batman qui s'est offert son propre titre. Puis ce fut le tour de Flash et de Green Lantern pour le titre inconnu par chez nous «The Brave and the Bold», écrit par son vieux complice Mark Waid. C'est encore avec lui qu'il lance aujourd'hui Empire, la chronique d'un monde qui, une fois n'est pas coutume, a vu la conquête victorieuse d'un super vilain !

Comment as-tu débuté ta carrière ? As-tu étudié le dessin ou es-tu autodidacte ?

Barry Kitson : J'ai eu le niveau "O", mais j'ai raté le niveau "A"... Apparemment, tout ce que je faisais ressemblait à du comics... ce que les examinateurs n'appréciaient pas vraiment !

Mon premier travail professionnel est une histoire de Spider-Man qui ne fut publiée qu'en Angleterre, pour Marvel UK ! Je crois que j'ai eu ce travail grâce à John Stokes, un grand dessinateur, bien connu en Angleterre. Il a vu mes dessins et a été assez gentil pour me mentionner à quelques «editors»... Ça tient à un peu de chance, non ?

-> Quelles sont tes influences ?

B.K. : La liste serait trop longue ! D'une certaine manière, je suis influencé par tous les artistes dont j'apprécie le travail ! Je suppose que Jack Kirby fut le premier que j'ai essayé de copier. Mais je me suis rapidement découvert d'autres maîtres, tels que Jim Steranko et Neal Adams, Nick Cardy, Joe Kubert, Gil Kane... la liste pourrait continuer sur des pages ! Plus récemment, j'ai été incroyablement impressionné par Kevin Nowlan, Adam Hughes, Mike Mignola, Brian Bolland, J.H. Williams, Gen Ha, Pascual Ferry, Brian Stelfreeze, Moebius... chacun pour différentes raisons...

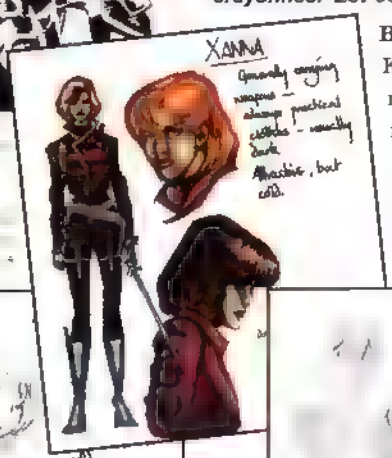
J'essaie d'analyser ce que j'aime dans leur travail, et de l'assimiler dans le mien. quoique... je suis sûr que ça ne se voit pas (rires). En fait, j'ai rencontré un jour Jack Kirby, et il m'a serré la main... Mon bras m'a démangé pendant des heures.. Je ne pensais pas être aussi excité de rencontrer quelqu'un ! Je crois que c'est le plus grand !

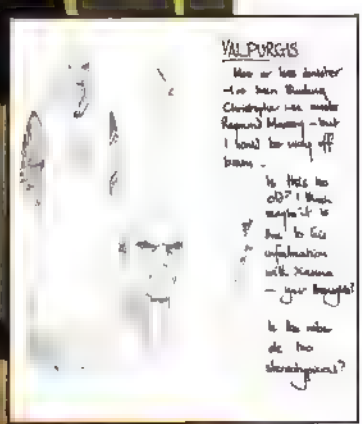
-> Quel fan ! Est ce qu'il y a des auteurs avec lesquels tu aimerais travailler ?

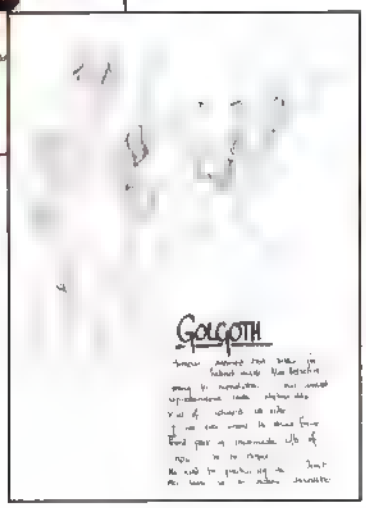
B.K. : Encore une question qui va finir en liste interminable ! J'aimerais travailler avec... Tous ceux dont j'ai apprécié le travail !
Les dessinateurs sont limités dans le nombre de personnes avec lesquelles ils travaillent, tandis qu'un scénariste peut travailler avec plusieurs dessinateurs en même temps. Alors, je suis content quand je construis des collaborations nouvelles. J'ai de la chance. J'ai travaillé avec beaucoup de scénaristes dans ce milieu, et j'ai toujours apprécié la relation qui s'établissait... J'apprécie le challenge que ça représente et l'enseignement qu'on retire de travailler avec quelqu'un

-> Tu es un artiste polyvalent, tu fais tantôt de l'encrage, tantôt juste les crayonnés. Est ce qu'il n'est pas difficile de partager une planche ?

B.K. : Non, au contraire ! J'aimerais voir mon travail encré par Kevin Nowlan... il pourrait tout redessiner, j'en serais parfaitement heureux ! J'aimerais aussi faire davantage d'encrage moi-même, sur d'autres styles... Juste pour le plaisir de voir d'autres crayonnés que les miens ! J'adorerais travailler sur les planches de Pascual Ferry, il y a tant de joie dans chaque page !
Les seules personnes avec lesquelles je ne voudrais pas travailler sont celles avec lesquelles mon de personnel ne se pas-







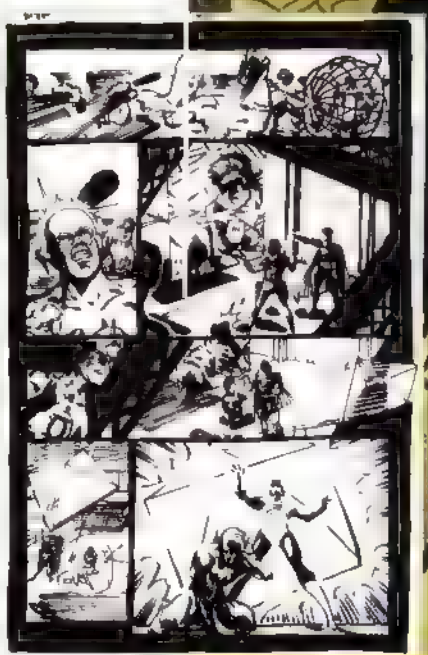
serait... Ce n'est probablement pas un point de vue très professionnel, mais il y a tellement de grands auteurs qui sont des gens formidables ! Pourquoi aller travailler avec un rabat-joie ?

E: -> *Pour L.E.G.I.O.N., tu es passé au rôle de scénariste. Comment peux-tu décrire cette partie du boulot ? Quelle comparaison fais-tu avec le fait de n'être que dessinateur ?*

B.K. : En fait, je n'ai récupéré L.E.G.I.O.N. que quand Alan Grant n'a pu tenir ses délais. Cela faisait deux ans que je co-rédigeais l'intrigue avec Alan, et quand il a su qu'il allait quitter le titre, il a été assez gentil pour dire à l'éditeur qu'il pensait que j'étais capable de repren-

J'essaie toujours plusieurs approches, pour [illegible] le "feeling" qui colle à chaque personnage. Je pense que ça me prend toujours un certain temps avant de bien les connaître..."

dre le bouquin moi-même. J'ai adoré écrire, et j'adore toujours être impliqué dans le processus d'écriture. Mais je dois avouer que l'interaction entre deux créateurs m'a un peu manqué quand j'étais à la fois scénariste et dessinateur... Quand on fait tout, sauf le lettrage et la couleur, c'est un peu un travail solitaire. Ce qui fait que j'ai été bien content d'accueillir Mark Waid aux dialogues... pour la naissance d'une nouvelle et longue collaboration !



E: -> *Sur le site de Gorilla, on peut voir de vieilles versions de certains personnages, comme Xanna, la beauté fatale d'Empire, une belle rousse que tu avais dessinée un temps brune. Tu as des histoires à nous raconter concernant tes recherches graphiques ?*

B.K. : Pas d'histoire particulière... J'aime beaucoup laisser les personnages évoluer, et c'est d'autant plus évident que le processus en est au début. J'essaie toujours plusieurs approches, pour tester le «feeling» qui colle à chaque personnage. Je pense que ça me prend toujours un certain temps avant de bien les connaître ! Et dans l'intervalle ils peuvent changer de manière drastique. Je ne crois pas que ce soit un problème... Après tout, dans la «vraie vie», les gens

changent aussi radicalement, n'est-ce pas ? L'exemple précis de la chevelure de Xanna revient surtout à Chris Sotomayor, le brillant coloriste d'Empire. Je n'ai donné à Chris aucune indication de couleur concernant les cheveux, et quand ses premiers essais, avec les cheveux roux, sont revenus, on a tout de suite su que c'était ça ! Je préfère collaborer que donner des ordres aux gens, et l'idée était que j'envoyais à Chris mes dessins et qu'il les colorait à sa sauce avant de me les montrer. Alors je faisais des changements, des améliorations, et je les lui montrais. Et en général il utilisait mes idées, et souvent les améliorait. Tout le monde était content !

E! -> ***De quelle liberté éditoriale disposes-tu quand tu travailles sur Empire ?***

B.K. : Liberté totale ! On fait ce qu'on veut ! Du moment que l'on reste dans les limites du bon goût !

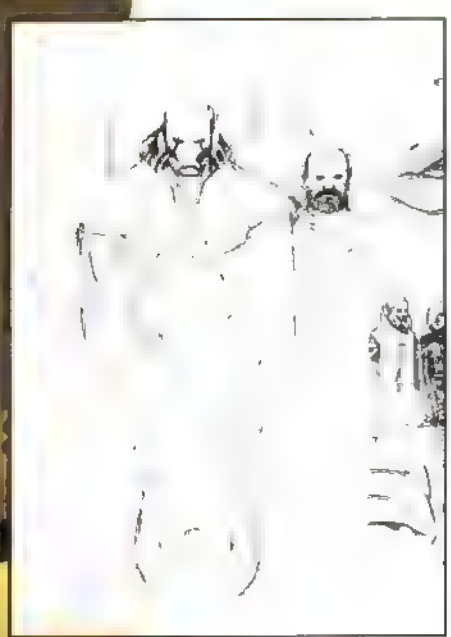
E! -> ***Comme tu le sais, cette rubrique, Exercice de Style, cherche à montrer les coulisses de la création, comment bossent les auteurs... Peux-tu expliquer ta méthode sur Empire, avant et après le script de Mark Waid ? Est-ce que tu bosses toujours de la même façon ?***

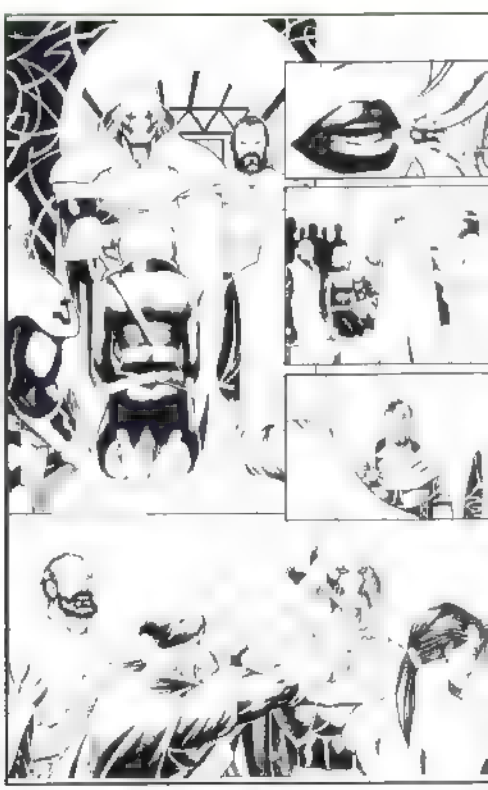
B.K. : En voilà une question ! J'en ai pour des heures à répondre !! En gros, Mark et moi travaillons selon ce que l'on a appelé la «méthode Marvel»..

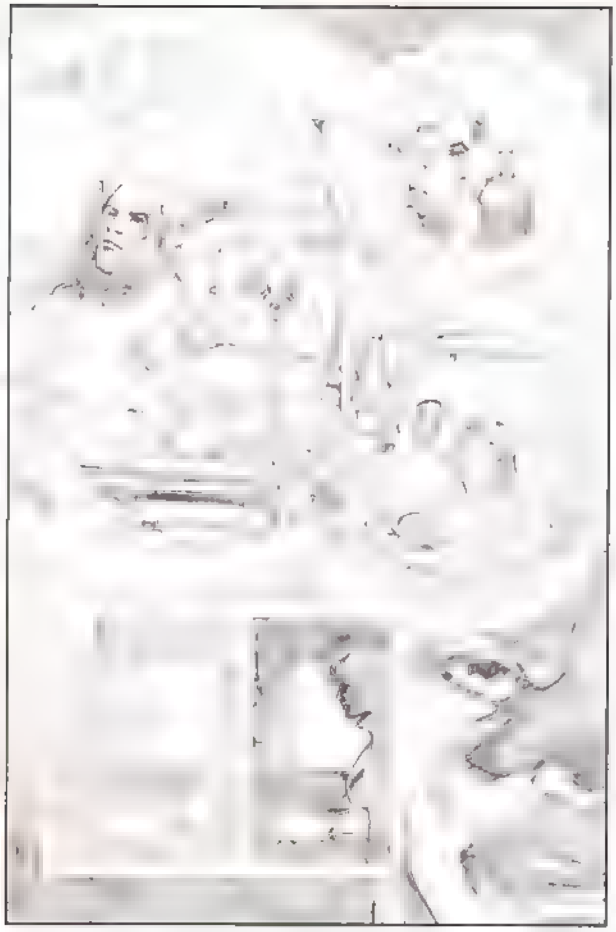
On commence par discuter de manière très générale de ce que l'on veut faire dans un épisode, Mark écrit un synopsis (plot) qui couvre l'épisode, puis j'ai l'auguste honneur de le lire et de revenir vers lui avec des suggestions de changements à apporter ou d'idées à inclure ..

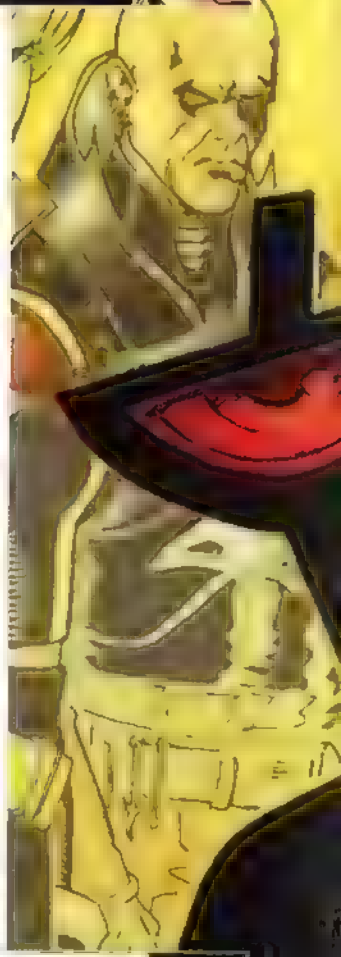
Je dois reconnaître à Mark une infinie générosité en ce qu'il me laisse une grande liberté à chaque étape de la création. Une fois que nous sommes tous deux satisfaits du plot, je dessine des crayonnés rapides (thumbnails) de chacune des pages de l'histoire. Je les montre à Mark afin qu'il voie si le déroulement et le rythme correspondent à ce qu'il attendait de l'histoire... D'autres changements peuvent encore intervenir à cette étape de la réalisation.

"Je dessine toutes les pages à taille réell
ne me servant que d'un nombre ridicule d
croquis préparatoires, de crayonnés réduit
de moitié, et de mes recherches d'ombrages









Quand nous sommes satisfaits, je dessine toutes les pages à taille réelle, ne me servant que d'un nombre ridicule de croquis préparatoires, de crayonnés réduits de moitié, et de mes recherches d'ombrages.. Quand les pages sont finies, Mark repasse par-dessus pour ajouter les bulles et les dialogues. Même à ce moment-là, il me permet de lire et d'amener des suggestions et des changements. Chacun respecte l'opinion de l'autre. Mais en général quand on arrive à une impasse, Mark a le dernier mot et je dessine... Ce qui, je pense, doit être la bonne méthode !

E[illegible] *a-t-il des techniques spéciales que tu aimerais expérimenter dans les prochains projets ?*

B.K. : Rien de particulier, quoique je sois bien curieux de voir jusqu'où les nouvelles technologies peuvent servir les comics que je fais. J'aime beaucoup les techniques digitales et j'aimerais tester les possibilités appliquées aux comics.

E[illegible]*mpire est publié à un moment où d'autres comic-books proposent de nouvelles approches des super-héros, tels que Planetary, Tom Strong, ou Supreme. Penses-tu que les comic-books de super-héros nécessitent du sang frais, une nouvelle façon d'écrire ? Et Empire peut-il apporter une telle fraîcheur ?*

B.K. : Eh bien, je pense que les nouvelles idées sont nécessaires sous quelque forme qu'elles soient. Si les choses n'évoluent pas, quelle passion y a-t-il en elles, alors ? Les émissions, les films, la musique, quand ils sont produits selon des formules toutes faites, sont invariablement creux. Et c'est la même chose pour les comics. Dieu merci, des gens comme Alan Moore, Warren Ellis, Grant Morrison, Paul Jenkins... apportent de nouvelles idées au genre, comme l'ont fait des gens comme Howard Chaykin et Frank Miller il n'y a pas si longtemps ! Si jamais ce que nous faisons sur Empire arrive à la cheville de ce que ces mecs ont fait, moi, je serai très très fier !

Entretien réalisé par Jean-Marc Lainé

MIKE RESNICK: UNE NOUVELLE INÉDITE

SF MAG

SCIENCE FICTION

MAGAZINE

TOUTE LA CULTURE DE L'IMAGINAIR

GEMINI

LE DÉDOUBLEMENT DE TSUKAMOTO

CINÉMA

LES RIVIÈRES POURPRES

ROMANS

VINCENT MICHEL

rencontre avec

CLIVE BARKER

BD

entretien avec

ANNE PLOY

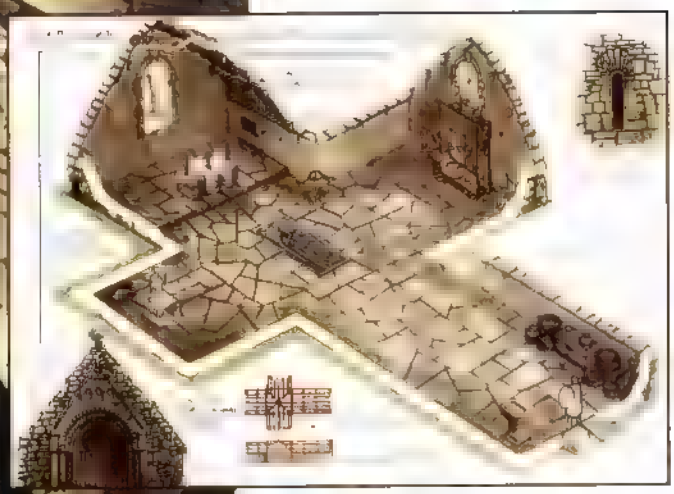
COMICS

8 PLANCHES INÉDITES DE

BUFFY

N° 12 EN KIOSQUE DÈS LE 20 OCTOBRE

JOHN MAC CAMBRIDGE



Débordant d'enthousiasme, John Mac Cambridge nous fait part de son expérience de graphiste dans le monde du jeu vidéo. D'abord designer chez Cryo, où il a contribué à la réalisation de "Saga", puis de "Chevaliers d'Arthur", il travaille depuis près d'un an chez Arxel Tribe comme directeur artistique, notamment sur "Legend". Voici donc, un bout du parcours d'un Irlandais pas comme les autres... À lire avec l'accent... !

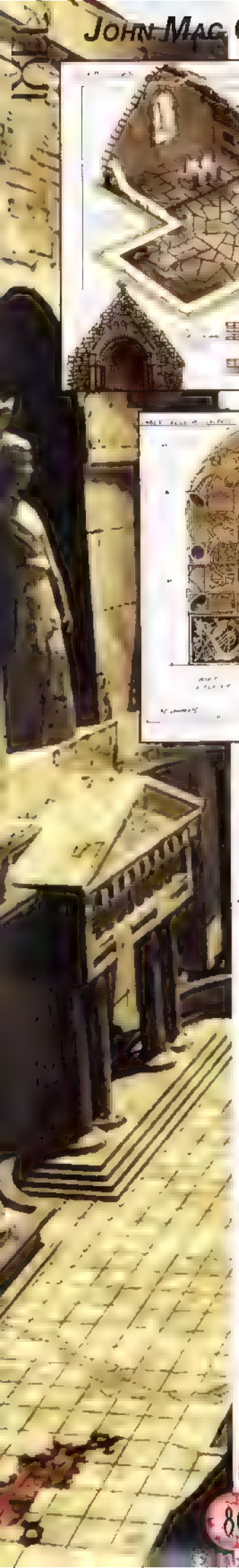
E *`u es Irlandais, travailler en France dans le design de jeu ne parait pas un choix évident ? Qu'est-ce qui t'y a amené ?*

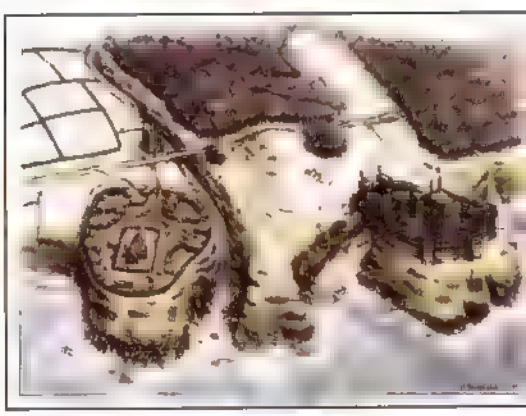
J. Mc Cambridge : Oui, c'est vrai, c'est drôle quand on voit combien de français vont aux États-Unis ! Mais j'avais l'intuition que je pourrais exploiter mon dessin professionnellement ici. A l'époque , il y a dix ans, j'avais fini mes études en design, j'avais fais deux ans d'école, mais avec le diplôme, il n'y avait pas grand chose pour mon style de graphisme. J'ai toujours adoré la France, entre autres, parce que c'est un pays où la bande dessinée et l'image sont très importants Quand j'étais petit avec mes parents, j'allais en bibliothèque et mes bédes préférées, c'était Astérix et Tintin, avant même que je découvre les comics

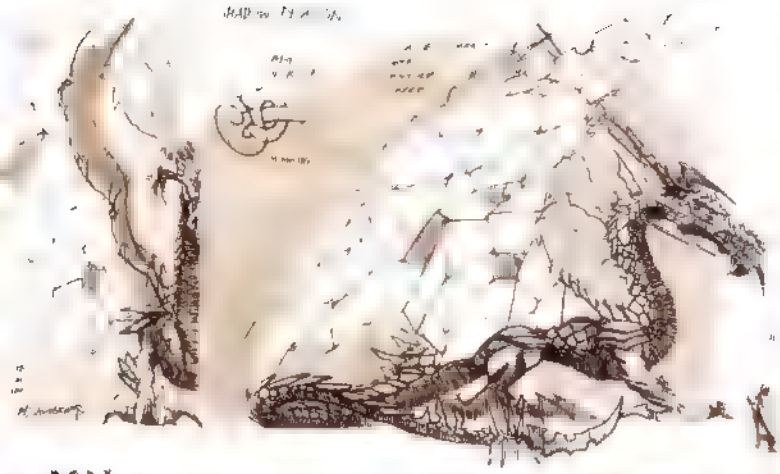
E *u as tout de suite travaillé comme designer ?*

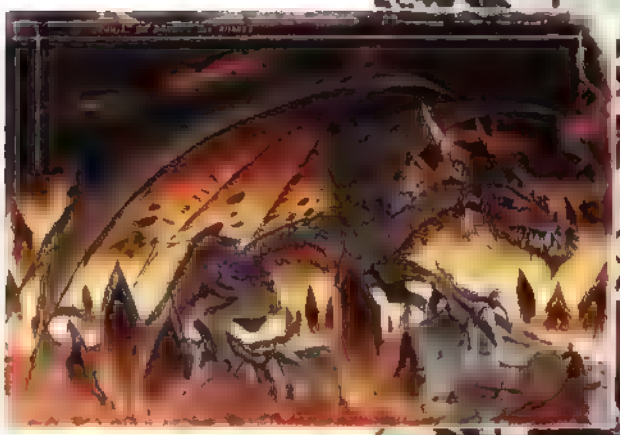
J Mc C. : Non, pas du tout, les jeux vidéo n'existaient pas comme ça à l'époque. Puis, quand je suis arrivé, je parlais pas du tout la langue ! Il m'a fallu un temps d'adaptation. J'ai mis pas mal de temps à m'acclimater, et j'ai fait des tas de petits boulots, j'ai livré des pizzas, j'ai été plongeur, j'ai fait des tas de trucs. L'un des boulots qui était vraiment intéressant, c'était coloriste de prothèse. Il fallait peindre des mains artificielles pour qu'elles ressemblent à des vraies. Comme la carnation dépend de la personne, je voyageais beaucoup... En 93, j'ai tout arrêté pour me consacrer au dessin. Je m'étais posé le defi d'arriver à travailler dans cette branche. J'avais vingt trois ans. C'était un peu maintenant ou jamais. Je n'avais jamais arrêté de dessiner, mais, en faisant toujours autre chose à coté, je n'avais pas les moyens de progresser. Je suis retourné à l'école pour apprendre à utiliser les logiciels Xpress, Illustrator et Photoshop, et je m'y suis vraiment mis. C'est un vrai travail qui nécessite beaucoup de sacrifices, y compris dans la vie personnelle. Je consacrais tout au dessin. C'était un risque, mais il fallait aller jusqu'au bout !

Quand on est passionné, je crois que le pire c'est d'avoir des regrets, et de ne pas avoir tenté ! J'avais les bases du dessin, mais il fallait du travail pour que ça soit exploitable. Encore maintenant je considère que la vie dans le dessin c'est toujours un apprentissage..





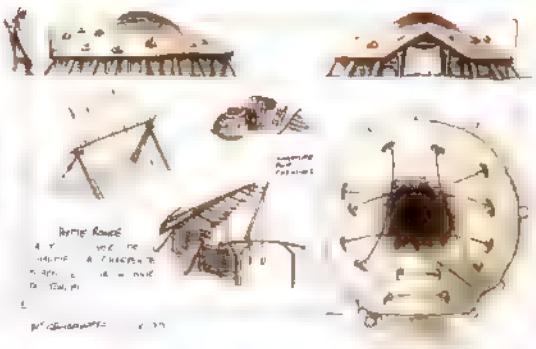


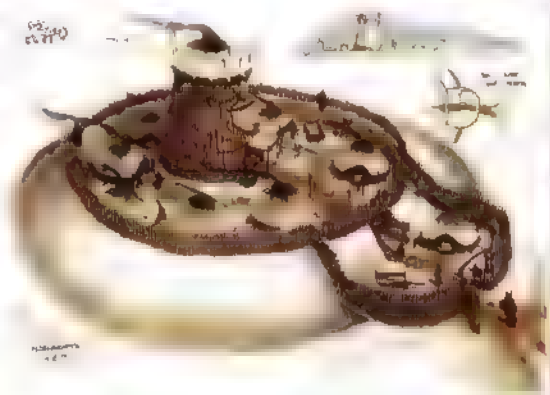


E *ourtant tu dois maîtriser beaucoup de techniques ?*

Oui, mais, il y a toujours des nouvelles choses qu'on a envie de faire et chaque fois ça presente de nouvelles difficultes Il faut trouver le moyen d'aborder le sujet, et ensuite la technique adéquate, trouver le trait.

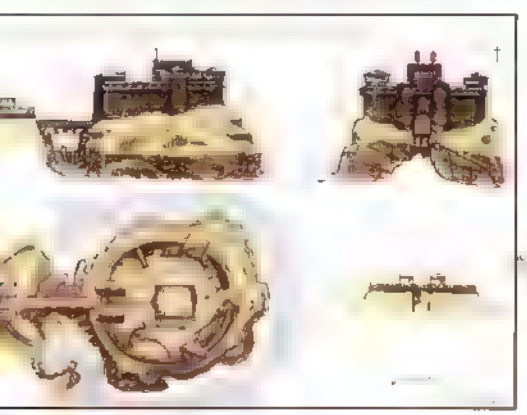
Je continue de poser tout un tas de petits croquis. Si tu regardes par dessus mon épaule, tu te diras peut-être que c'est pas terrible. Mais c'est à partir de ces idées posées sur papier que je vais faire ma composition. Ça me permet de faire le tri, et de trouver l'idée qui me plait le plus, et c'est là que je vais travailler jusqu'au bout, finaliser. C'est important de dessiner beaucoup et de poser vraiment les choses Il n'y a que sur le papier qu'on se rend compte de ce qui ne va pas, et ça permet de vraiment construire l'image





E *uelles sont les spécificités du dessin pour le jeu vidéo ?*

J Mc C. : Avant tout, on ne doit jamais oublier que le dessin va être modelisé en 3D On doit garder à l'esprit le travail de l'infographe. Il va regarder mon dessin et le déchiffrer, parce que c'est un travail de création, mais ça impose d'être le plus clair possible. Le dessin doit être évident à la lecture, pour que l'infographe puisse l'interpréter. J'aime travailler avec des gens qui apportent leur propre créativité. Les infographes 3D sont eux mêmes des artistes, et il y a une grande part d'échange, ils vont ajouter des choses dans l'animation et dans l'expression, et là il y a quelque chose qui naît. Au final, le jeu est une synthèse de toutes ces créativités. Il n'y a pas de place pour un grand ego dans le jeu vidéo

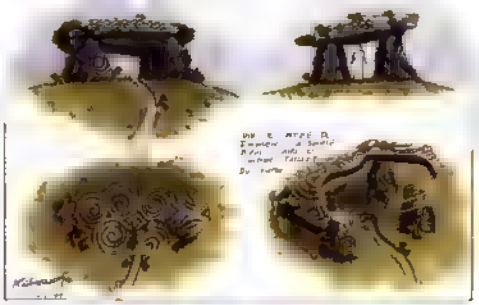


JOHN MAC CAMBRIDGE

E -> *Est-ce que tes origines irlandaises ont une influence dans ton travail ?*

J Mc C. : Oui ! Depuis que j'ai commencé, j'ai toujours travaillé dans des projets qui avaient un rapport avec les mythologies nordiques et celtes. C'était plutôt un hasard, mais c'était positif. Je pouvais aller très vite parce que j'avais déjà un bagage et que j'ai une facilité à m'y repérer pour y trouver des motifs, des décors et des ambiances. J'ai eu cette chance en arrivant à Cryo de commencer avec Saga et ensuite Chevaliers d'Arthur, qui étaient très liés à mes intérêts personnels.

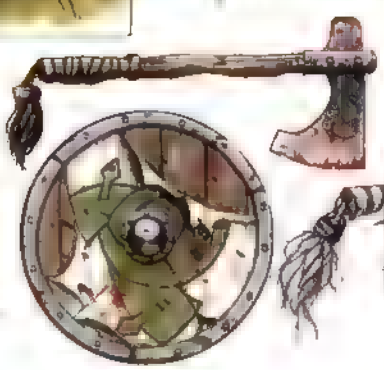
E -> *Est-ce que ça ne te restreint pas de travailler sur quelque chose d'aussi proche de ta propre culture ?*

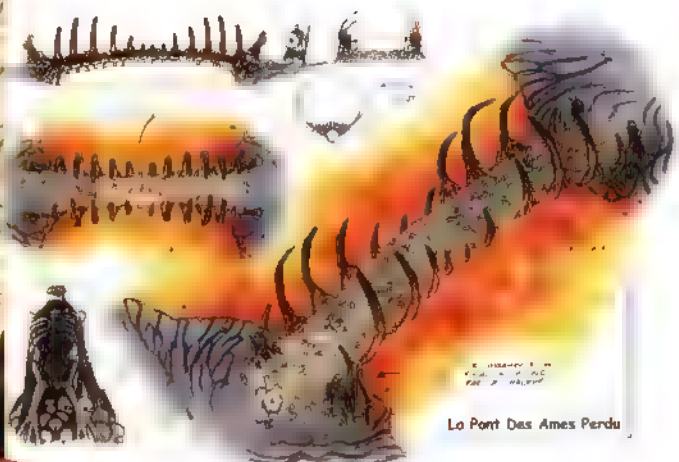


J Mc C. : Bien c'est aussi l'une des raisons qui m'ont amené à changer. Je suis resté trois ans à Cryo, et j'ai fait le tour du côté celte. J'avais aussi envie d'évoluer, et de toucher d'autres univers comme la science-fiction, de faire des jeux d'action plutôt que d'aventure, d'avoir une autre approche.

E -> *Quelle différence y a-t-il entre le travail de directeur artistique et le travail de designer ?*

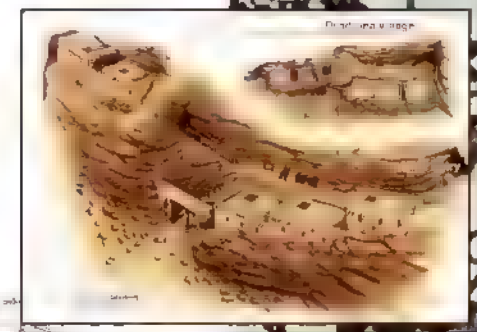
J Mc C. : Le designer travaille surtout en collaboration avec le scénariste. On réalise en images l'univers qu'il a conçu. Souvent les scénaristes sont des passionnés de graphisme, mais qui ne savent pas dessiner. Il n'ont pas les moyens de créer eux-mêmes leurs propres images, et c'est le designer qui leur permet de les réaliser. Les meilleurs scénaristes sont ceux qui laissent une marge de créativité au dessinateur. Là encore, comme avec les infographes, c'est un échange qui enrichit chacun par l'apport d'idées. On réalise des choses qui sont un peu différentes de ce que l'autre avait pensé, et au final, c'est ce qui donne du volume. C'est un travail collectif, et ça tient à beaucoup de monde pour que ça soit un bon jeu visuellement.

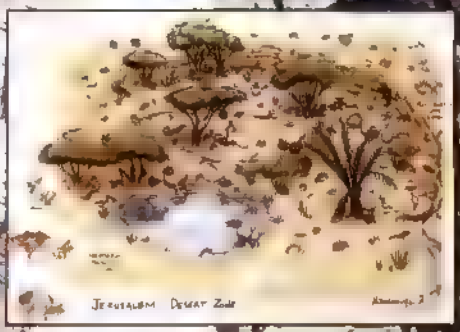




"Chevaliers d'Arthur", Cryo. Design réalisé en collaboration avec Fred Pinasseau

Le Pont Des Ames Perdu





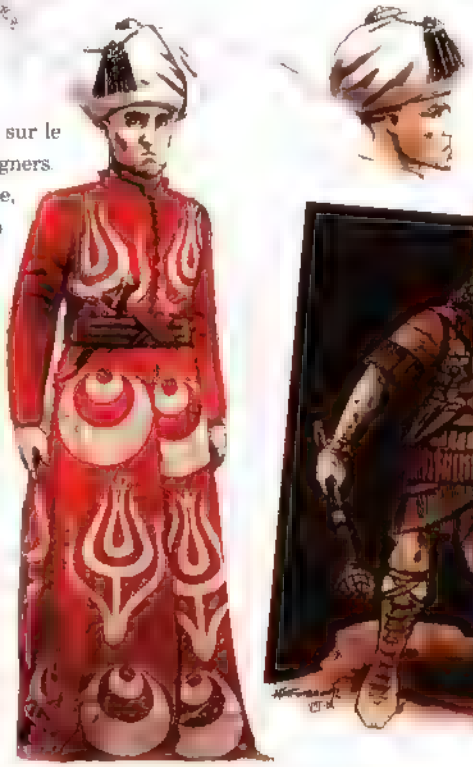
En tant que directeur artistique, tu as plus une vue globale sur le projet. Il y a des interventions extérieures et d'autres designers. Il faut coordonner tout ce monde pour avoir une vision cohérente, et que le résultat final soit un bel ensemble. C'est beaucoup plus un travail de coordination.

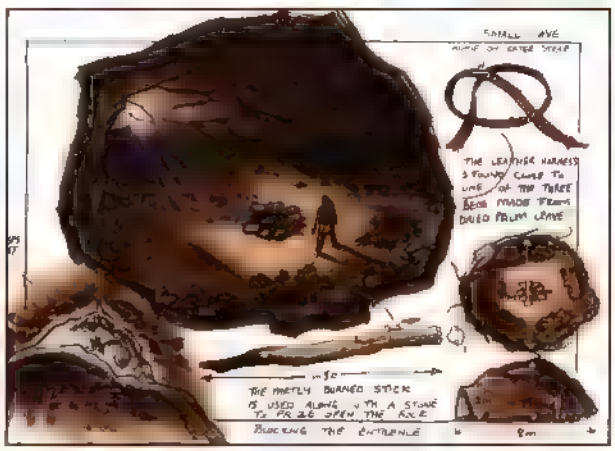
E ***u dois dessiner beaucoup moins ?***

J Mc C. . Oui ! En fait, j'ai autant de dessins à fa.re, mais je n'ai pas le temps de les réaliser tous. J'esquisse beaucoup de choses, mais je ne fina.se pas autant qu'avant. Il y une part de créativite, mais c'est different, on doit être présent, faire le suivi, puis on apporte son savoir faire. On est beaucoup plus présent dans la conception, on fait plus de suggestions de maniere plus globale

Ça m'arrive de faire des recherches avec une documentaliste Je fais des choix graphiques et visuels, et elle valide si ça correspond à la periode. J'essaie de reconstituer des ambiances et de rajouter des détails, mais il faut garder la précision historique. D'autres fois, je vais faire des photos au Louvre, pour amener de la matière aux infographistes, par rapport aux dessins que j'ai fourni et qui ne sont pas forcément finalisés. J'essaie de trouver le moyen d'aller plus vite. On a moins de temps pour faire les choses parce qu'il y en a beaucoup à voir en même temps

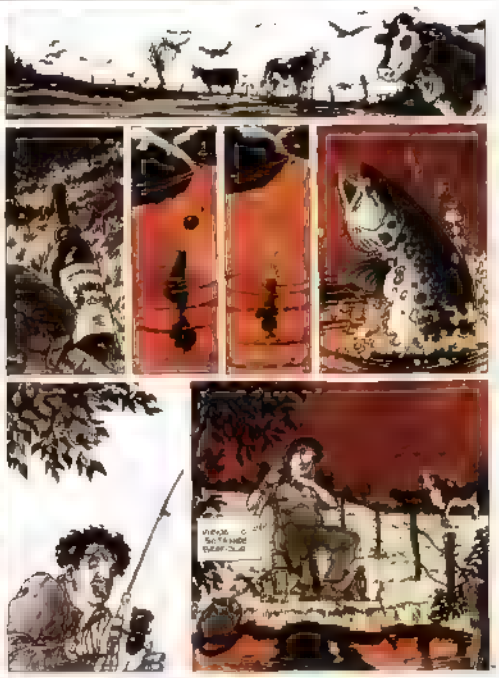
C'est une évolution interessante pour un designer parce que forcement avec son experience, il a une bonne vision globale du jeu Avant, en etant designer, et ça c'était peut être le point frustrant, je recevais les choses, j'exécutais et j'apportais mon grain de sel. Alors que là c'est moi qui décide où je vais. Je peux laisser une touche plus personnelle Je travaille en direct avec le scenariste et ceux qui conçoivent les niveaux de jeu, et je vois quelles sont les limites de ce qui est réalisable. Je peux me permettre d'influencer vraiment le projet. C'est beaucoup plus global, beaucoup plus complet



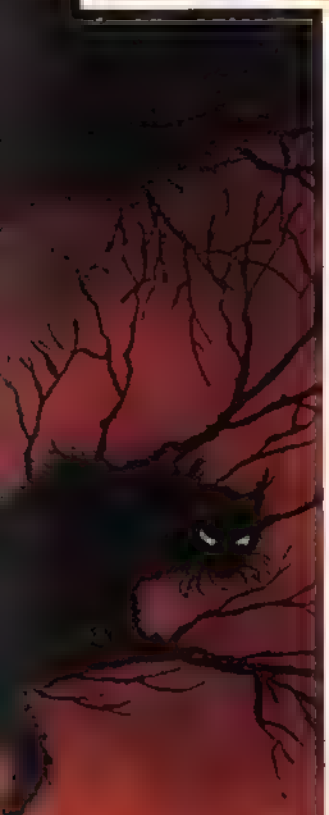

THE LEATHER HARNESS I FOUND CAME TO USE ON THE TRIBE BEAR MADE FROM BEARS DYED FELIN LEAVE
THE METAL BURNED STICK IS USED ALONG WITH A STONE TO FRAME OPEN THE AXLE
BLOCKING THE ENTRANCE

"Legend" *Arxel Tribe*
Design réalisé en collaboration avec Stephen Levallois

LE GRAYON DU JOUR...



Un petit coin de campagne ou l'on ne poserait pas sa nappe pour pique-niquer, un village «vieille-France» pour quelques souvenirs d'enfance, Christophe Chabouté saute dans les flaques du terroir profond. De noir en blanc, il fait couler quelques lettres obscures pour révéler un monde rural austère et hostile de l'autre coté de l'autoroute ou la folie nocturne d'un fonctionnaire qui prend la mouche un peu trop facilement. Ambiance et sensations pour quelques tranches de vies, préparez-vous pour un nouveau voyage. En attendant ses prochaines planches, essayons de mieux connaître cet auteur, son travail et sa méthode.



Les 7 lieues du Chabouté !

Sorcières, 98.
Le Téméraire

-**Quelques jours d'été**, 98. *Éditions Paquet.*

Zoé, 99
Vents d'Ouest

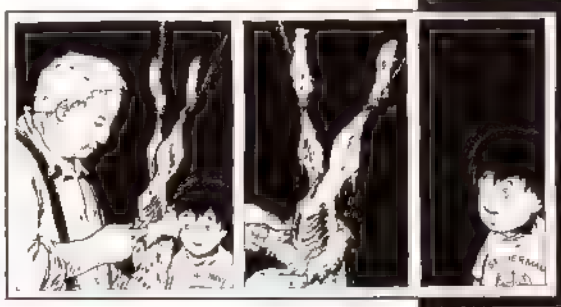
-**Pleine Lune**, 00
Vents d'Ouest.

E > > ourquoi fais-tu de la bédé ?

Christophe Chabouté · J'en fais parce que j'avais envie de raconter des histoires, tout simplement. Tu me diras "Pourquoi, ne pas faire de cinéma, ça marche aussi ? ". Parce qu'il faut courir après les gens pour faire un film, pour avoir des budgets, pour monter une équipe... Alors qu'en bédé, je fais tout, tout seul cadrage, lumiere, decoupage, rythme, scenar, tout Je peux tout gerer avec ma petite tête et mes deux mains.

E · édé et cinéma ? ça ne me paraît pas si évident de rapprocher l'un de l'autre...

CC : Ça se rejoint un peu, mais ce n'est pas du tout le même rythme de narration, et tu n'as pas la bande son. Tu n'imposes rien. Tu proposes. Tu n'imposes pas le rythme. C'est le discours que te tiennent tous les dessinateurs de bedé sur la comparaison entre bédé et



cinema, mais moi je veux faire des images, avec ou sans texte, juste des images qui racontent.

E · 'est vrai que tu sembles un peu avare de texte...

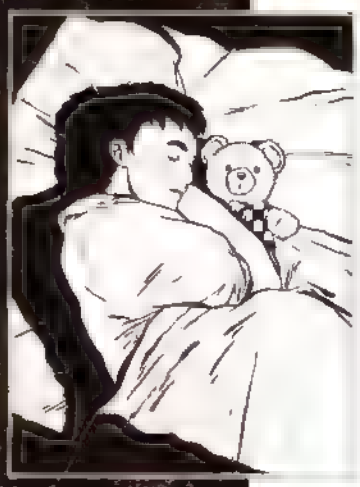
CC : On m'a beaucoup... pas reproché... mais disons qu'on a souvent soulevé la question. Je n'en fais pas beaucoup, simplement parce qu'il y a des moments où les silences parlent d'eux mêmes : il faut les laisser parler. Je ne vois pas l'interêt de dessiner un mec qui glisse sur une peau de banane et de lui faire dire «Aah ! Je tombe» !

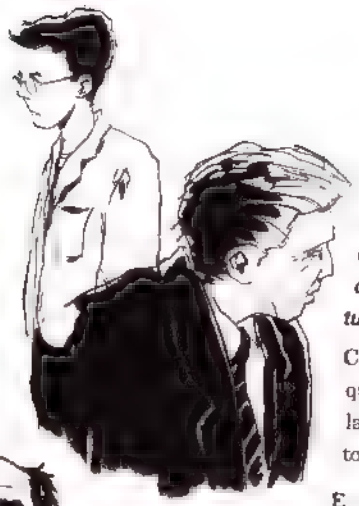
Au final, ça ne fait pas beaucoup de texte, mais pourquoi en remettre deux couches alors que les images se suffisent à elles mêmes. C'est vrai que tu peux raconter des trucs qui ne seront pas perçus comme tu les racontes, mais tant pis. Il faut faire au mieux pour qu'on comprenne, mais à partir du moment où tu laisses la liberté au lecteur, il fait un peu plus d'efforts et il rentre un peu mieux dans l'histoire. Je lui laisse la liberté d'interpréter à sa manière ce qu'il ressent... Tout le monde connaît le plan où le grand-pere depiaute un lapin. Tout le monde a vécu ce genre de chose et chacun l'a vécu à sa maniere Autant laisser les portes ouvertes pour que chacun se retrouve dans quelque chose comme ça

E onc ça ne sert à rien de parler pour remplir le vide ? Un peu comme le suggère le grand père de Quelques jours d'été ?

CC : Exactement. Mais ça n'est pas non plus préméd.té ! Si j'estime que l'image se suffit à elle-même, je ne vois pas l'intérêt de mettre un sous-titre. C'est aussi pour ça que je fais des bouquins qui ne font pas forcément 48 pages. Je préfère développer les choses en 3 planches, plutôt que faire 2 pages avec des tonnes de baratin et qui seront pénibles à lire.

LE CRAYON DU JOUR...





E -> *On dirait que tu rapportes des tranches de vies. Tu ouvres un coin de rideau, tu regardes ce qui se passe derrière et au bout d'un moment, quelque chose se passe. Après ça continue, mais tu as fermé le rideau . C'est un parti pris ?*

CC : Oui, Il y a de ça, je laisse la porte ouverte... pour que le lecteur se fasse sa fin à lui. Il ne faut pas le laisser sur sa faim, mais qu'il puisse continuer l'histoire. Il faut qu'il travaille un peu !

E -> *C'est drôlement atypique en termes de bédé...*

CC : Tant mieux !

E -> *Pourquoi, à part Sorcières, fais-tu tes albums en noir et blanc ?*

CC : Sorcieres était initialement prévu en noir et blanc. En fait c'est une collection couleur. Je fais du noir et blanc parce que j'aime le noir et blanc et l'histoire n'exige pas toujours de la couleur. A partir du moment où je ferai une histoire qui demande de la couleur, j'en mettrai.

E -> *Quelles contraintes est-ce que ça peut entraîner au niveau du dessin ?*

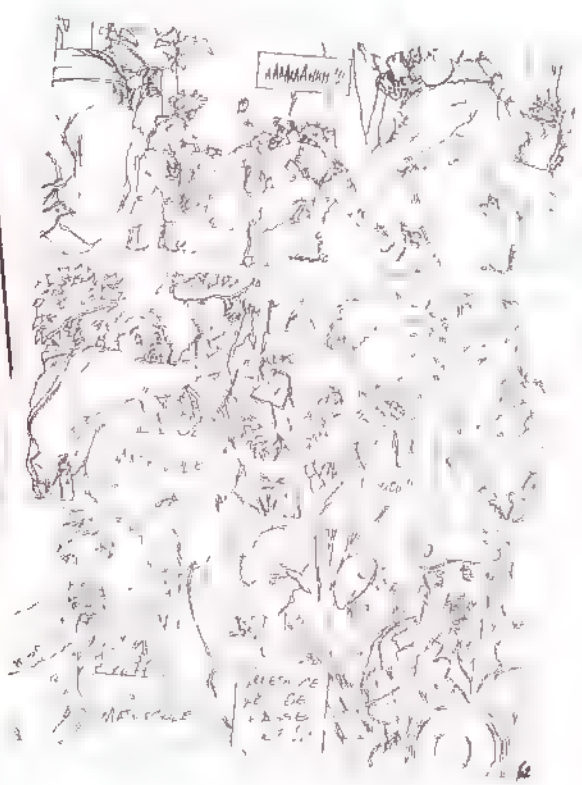
CC : Le noir et blanc ? La couleur te permet de rattraper des ratés. Pour moi, tu peux masquer beaucoup moins de bêtises avec le noir et blanc qu'avec la couleur, c'est ce défi qui me plait.

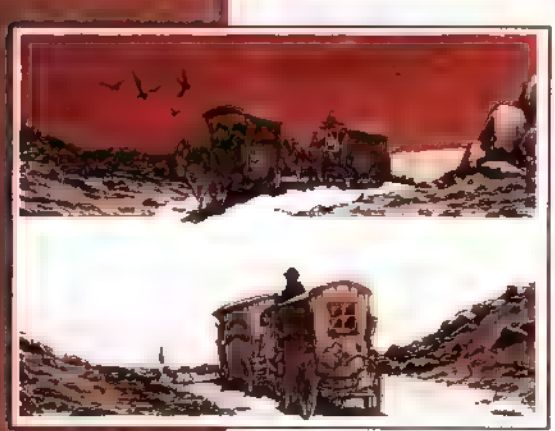
E -> *Comment t'y prends-tu ?*

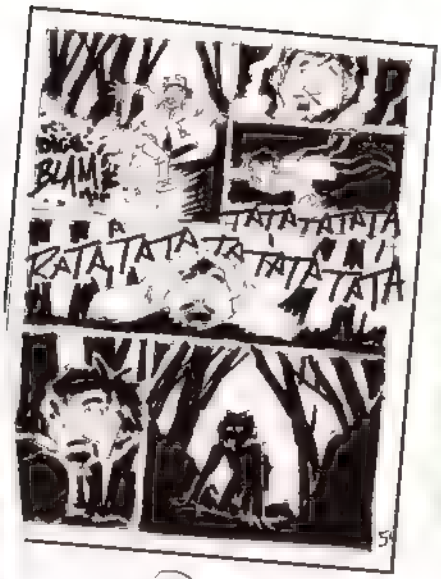
CC : Je n'arrive pas à crayonner directement sur la planche. Je dessine sur des feuilles à part. Une fois que le crayonné est au point, je le cale juste avec un trait, et je le repositionne sur la planche pour avoir un dessin propre. ça te permet de recadrer un peu dans la fenêtre que tu te donnes et de ne pas te faire une tendinite en gommant.

E -> *Une tendinite !?*

CC : *(Rires)* Oui ! ça évite de gommer pendant des heures, et ça te permet d'avoir très rapidement une vue sur la page. Mais jamais au grand jamais, je ne mets de masse en gris sur les planches pour voir ce que pourrait donner le rythme. Je laisse faire la plume et le pinceau, pour découvrir au dernier moment ce que ça peut donner.





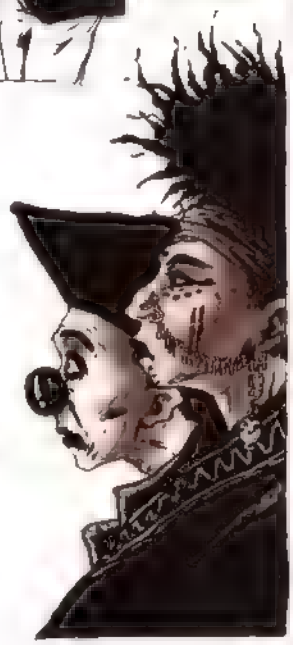


E -> *C'est encore un risque, non ?*

CC : Oui, mais je l'assume le risque ! Si ça ne fonctionne pas, si ça n'est pas bien fait, si le rythme ne me convient pas, je jette la page ..

E -> *Ton dessin est assez massif, c'est assez surprenant de découvrir qu'il s'appuie sur un tracé. Je pensais que tu travaillais directement au pinceau...*

CC : Non, pas du tout. Je pose un fil. C'est juste un fil, mais quand j'ai ma page de crayonnés, je sais où je vais placer mes noirs. Je sais à peu près ce que ça va donner quand ça sera fini et ça laisse le côté decouverte. Il faut garder une certaine fraîcheur à la page... Je commence vraiment à m'eclater sur une planche quand j'encre !



E -> *Et ton découpage, tu le conçois comment ?*

CC : C'est plus des notes dessinées que du beau dessin. Pour ça, je me moque du beau dessin, je fais des petites cases de 5 cm x 5 cm. C'est pas ça que le lecteur va voir. Mes recherches de decoupage, c'est 30 pages par jour. Plus vite ça va, mieux c'est ! Je me fais mon film, mon cinéma dans ma tête, et il faut que ça tombe sur le papier aussi vite que je le pense !

E -> *C'est ce qui donne une fluidité à la lecture ?*

CC : Oui. Et ensuite, je reprends tout au propre. Je recadre, je soigne tout ça. Mais mes vrais decoupages sont juste des repères. Au niveau du graphisme, ça n'a rien d'époustouflant.

E -> *Mais ça ne peut pas être époustouflant : c'est un découpage !*

CC : Oui, mais il y a des mecs... Moi, ça m'épate : ils redecoupent 15 fois la même page. Chaque fois, elle est différente. Et les 15 fonctionnent très bien. Moi, je ne peux pas faire ça. Je préfère m'allumer une clope , tourner en rond pendant une demi-heure et y penser. Et une fois que je l'ai bien en tête, me mettre à ma table à dessin, faire mon carré, découper mes images dedans et voilà : c'est posé. Après ça glissera un peu, mais la planche est là.

D'ailleurs, je ne travaille pas par planche, je travaille par scene Dans Sorcières c'est des nouvelles, Zoé est decoupé en chapitres avec des «cuts» bien noirs, vraiment marqués. Par contre, dans Pleine Lune, il n'y a pas de coupures, ça aurait cassé le rythme Je voulais que ce soit "à fond ! " tout au long du bouquin

E ***t toi, en tant qu'auteur, tu ne t'es pas essoufflé, à force de le faire courir ton bonhomme ?***

CC : C'était terrible.. ! *(rires)* Je ne sais pas dessiner les bagnoles. C'etait l'horreur. J'ai vraiment beaucoup de mal avec les voitures Je me disais que j'étais malade d'écrire ça, mais c'est un bon exercice !

E ***arlons de tes influences graphiques. J'ai quand même trouvé un Spiderman et un Félix le Chat dans tes planches. C'est assez surprenant...***

CC : Spiderman, c'est quand j'etais petit. Dans la serie des superheros «vas-y que je suis musclé, vas y que je suis le meilleur», c'etait le plus humain. Il lui arrivait des tuiles, j'aimais bien ça. J'ai grandi avec Strange. Le Félix lui, ça n'était pas vraiment un hommage mais... j'ai trouvé ça rigolo de le dessiner..

E ***u niveau du graphisme, as-tu des influences précises ?***

CC Tout le monde en a... Breccia, Pratt... Il y en a tellement... Automatiquement, quand tu vois une bédé, tu te dis : "Le fumier, il a du talent ! ", mais tu as déjà ingurgité quelque chose qui fait que tu vas y penser quand tu travailleras. C'est pour ça que je ne lis quasiment plus de bédes. Je n'y arrive pas, parce que ça me fait stresser. Je préfère ne pas y chercher mes sources, mais les trouver ailleurs, élargir mon champ de vision au cinéma, à la musique... J'ai la radio qui marche tout le temps, par exemple

E ***u écoutes la radio quand tu dessines ?!***

CC : Oui, quand je commence à travailler sur un album, quand je fais des decoupages, des crayonnés, j'entends ; ça fait comme un bruit de fond : il y a France Inter qui marche du matin au soir. Et quand mon bouquin est crayonné et que je commence à encrer, j'ai un peu moins besoin de réflechir, de me concentrer, et plus besoin de «laisser partir la main», de laisser filer. Là, je commence à écouter de la musique. Je prends mon stock de disques et je me sers. Et quand je commence à encrer, ça dure en general 6 mois, là j'écoute vraiment de la musique

E ***a te sert à te mettre dans un état d'esprit ?***

CC : Oui, souvent. J'écoute plutôt de la musique relativement calme C'est vrai que si tu fais un truc minutieux, tu distilles une atmosphère intimiste. Si t'as du hard rock à côté, t'as plutôt envie de bouffer la feuille ! Et quand j'ai fini l'album, que j'ai terminé la dernière page, là... je me mets un disque. Je me détends les tympans et je fais péter les plombs pour saluer la fin de la bédé !

E ***u en vis ?***

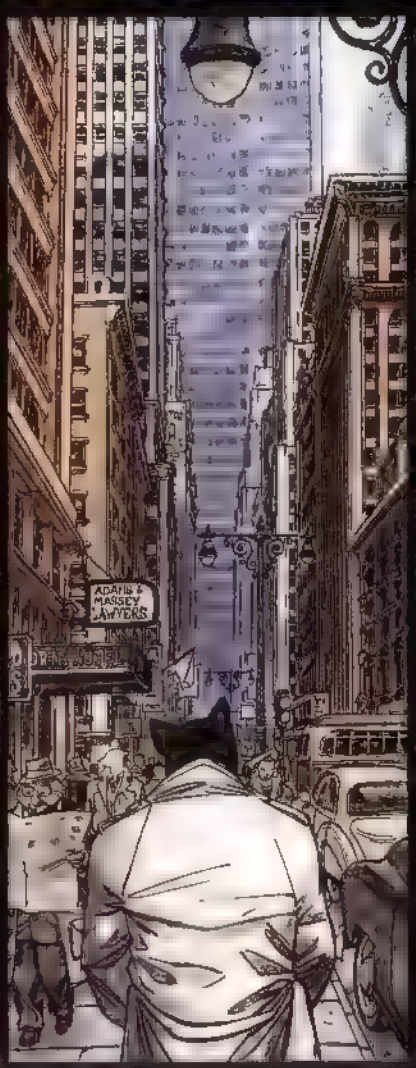
CC : Je pourrais en vivre, mais ça ne paie pas la Maserati ! Non.. Je me donne les moyens de faire ce que j'ai envie de faire en travaillant dans la pub à côté. Ça ne veut pas dire que je me laisse aller à dire : "J'ai 3 ans pour faire un bouquin Tranquile ! ". J'en sors un quasiment chaque mois de septembre, Enfin, j'essaie. Mais ça me laisse le choix de raconter ce qui me plait, de la maniere dont j'en ai envie. Je me donne la liberté de faire les livres que j'ai plaisir à faire et pas ceux que je serais éventuellement obligé de faire pour gagner de l'argent.

LE quotidien de la BD !

The comics world

www.comicsworld.fr

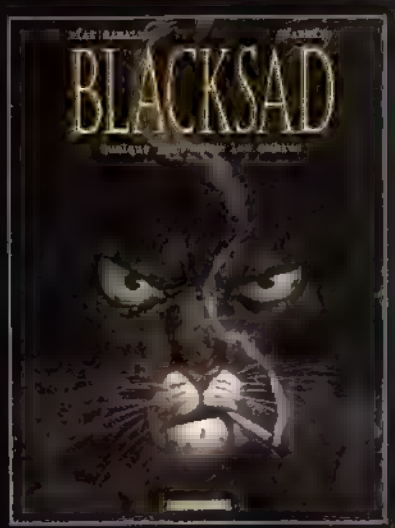
© la Coccinelle - de Gotlib - Hyphen S.A. - Dargaud 2001



BLACKSAD

Désormais le polar a sa griffe

Il s'appelle John Blacksad. Son job : détective privé. La découverte du cadavre d'une star d'Hollywood réveillera de vieux souvenirs... Et qui est donc ce terrifiant Ivo Statoc qui règne sur la ville tel un diable insaisissable ?



Une BD fascinante de DÍAZ CANALES & GUARNIDO

www.dargaud.fr

Tables d'encre

Halloween vient de s'achever, Noël se présente aux tisons, et vos courriers affluent. Même si en réalité, au moment où j'écris ces lignes, nous sommes à peine en pleine rentrée scolaire. Voici le plein bimestriel de questions estivales... Au programme : vos oeuvres, nos excuses et la réponse ultime à la question la plus importante de l'univers : comment se faire éditer ?

Excellent

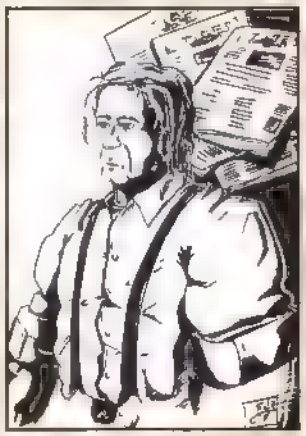
Tout d'abord, chapeau bas pour votre bô journal tout en couleur car c'est la première fois que je vois un bon mag' à la française, bien tenu, bien propre et facile à lire avec pleins d'images à ne plus savoir qu'en faire ! (Y'a eu beaucoup de progrès depuis le n°1 !)

Ensuite, je vous en conjure, n'arrêtez pas de diffuser des infos sur les mangas ! Je suis une vraie Otaku des mangas et animés japonais. En parlant d'Eklipse n°1, je l'ai seulement pris pour le dossier sur le génialissime Tsukasa Hojo (Bon, je l'avoue, les autres dossiers du mag' m'ont énormément séduite). Puis, lorsque j'ai acheté les numéros suivants, je n'avais qu'une seule idée en tête : lire et relire une bonne centaine de fois tous les dossiers des 4 Eklipse existants pour l'instant. (J'en suis à 79 !)

Bon, nous y voilà, serait-il possible, si seulement sa seigneurie le désire, de publier (comme vous l'avez fait auparavant pour Hojo, Clamp...) un dossier sur Yukito Kishiro (Gunnm, Ashman) ou bien sur Satoshi Urushihara (Chirality, Plastic Little...) ou encore (et pour finir) sur Yoshiyuki Sadamoto (Neon genesis Evangelion) Merci d'avance.

Voilà, je rêvais de vous écrire depuis des mois, j'ai le coeur léger maintenant !

Priscillae



Fabien Fernandez

Marielle Angénieux

Bonjour Priscillae,

On travaille d'arrache-pieds la lisibilité du magazine, et qui sait, un jour peut-être, on trouvera même une solution pour ces légendes qui vous gênent...

Non, nous n'arrêterons pas de sitôt de parler des mangas ! Pourquoi cesserait-on ce qui fait la force de notre magazine, son éclectisme ? Pour l'avenir, après Katsura ce bimestre, surveillez nos pages pour y retrouver Kia Asamiya, Katsuhiro Otomo et Yukito Kishiro

Salut K,

Votre mag' est vraiment top, complet tant au niveau dessin (européen, comics, manga...) qu'au niveau des interviews des auteurs. Dommage que je n'ai pas les deux premiers numéros.

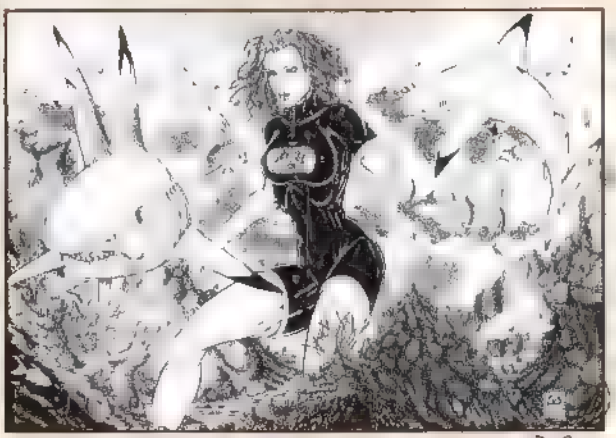
Dessiner est moi une passion, et je veux en faire mon métier. J'ai un projet de BD, j'ai déjà le scénario, les personnages principaux et j'ai commencé à crayonner au brouillon les premières planches. Mon style est plutôt manga. Je vous écris donc pour vous poser quelques questions. Tout d'abord, techniquement, quel type et format de papier est préférable ? La couleur informatique est-elle un bon procédé ? (je compte l'utiliser). Ensuite, quels conseils donnerez-vous aux débutants qui se lancent dans l'aventure, ce qu'il faut faire pour percer ou ce qu'il ne faut pas faire ; une fois que la BD est bouclée, comment cela se passe-t-il avec les éditeurs ? Bref, je pense qu'il est important d'aider les jeunes auteurs à se lancer, et je pense aussi, qu'un magazine comme Eklipse peut y contribuer.

A Tchao.

Mitcho.

À gauche, les enveloppes du mois : Isha (Après les fées les sirènes) en haut et Cathy Fernez (Hikaru de Magic Knight Rayearth) en bas.

Isha



Stéphane Bernard revisite les fonds marins

Tschüb Ekllipse !

* À propos du mag' :

Franchement, j'adore le style de votre mag' ! La couv' est terrible de la mort qui tue. La mise en page et les arrières plans (souvent trop peu regardés, les pauvres) des pages sont graves mortels. Bien sûr, il y a le contenu (c'ki faut lire !), et là, on se sent pris au sérieux ! (et puis souvent, y'a des mots de plus de trois syllabes) Et j'espère qu'on va faire un bout de chemin ensemble.

1. Agrandissez la rubrique "dessin lecteurs", C'est bien d'apprécier les dessins des autres.

2. J'suis à fond dans Final Fantasy. J'ai aimé le dossier Amano. À quand le dossier Tetsuya Namura, son successeur (FF7 et 8) ?

* À propos de ma BD :

Comment dépose-t-on le titre et les personnages d'une BD ? Et faut-il payer pour protéger ce qu'on a créé (dans quelle société on vit !) ? Ce serait cool d'y répondre. See U'n' thanks !

Damien Leterrier.

Ci-dessus, Bénédicte Lajous.

Ci-dessus, Alexandre Tuis.

Ci-dessus, Cédric Chemin

Ci-dessous, Thierry Demarez

Bonjour Mitcho et Damien,

Technique, technique... Pour commencer, le papier : il faut simplement le choisir en fonction de la technique que l'on va employer. La couleur directe, surtout l'aquarelle nécessite un papier très lourd, qui résistera sans gondoler à l'eau, disons 300g/m². Pour un dessin à l'encre de chine, certains préférerons un papier très lisse, afin que la plume n'accroche pas, chercher du côté du dessin technique. Pour le format, une seule règle, être à l'aise, Man' Civiello peint sur des format immenses, alors que Kran est encré par Eric Hérenguel sur des feuilles proches du A4.

Pour la couleur, la majeure partie des titres sont aujourd'hui colorisés par des tiers, pour des raisons de temps en général. Mais la colorisation informatique, bien maîtrisée, n'est pas un handicap. Ensuite, il faut s'armer de beaucoup de patience.... Le parcours du combattant qui suit mériterait à lui-seul un hors-série du magazine. Je vous renvoie donc vers "Le guide de l'auteur de BD" édité par le CNBDI, et pour la protection de ses oeuvres et idées vers le site de l'Institut National de la Propriété Intellectuelle (www.inpi.fr)

Bonjour... Ekllipse !

Quand j'ai vu le premier numéro d'Ekllipse, je me suis de suite dit : "Chouette ! Enfin quelque chose de génial et de nouveau ! " Ça change un brin la vie, dans une région comme celle-ci ! (Ceci-dit, les Vosges sont très belles : il suffit de venir quand le soleil a décidé d'être là ! soit.. Pas très souvent, malheureusement !)

Bon, je ne vous écris pas pour faire l'éloge de votre magazine, ni "l'éloge" des Vosges (bien que les deux le méritent réellement), mais plutôt pour vous parler d'un petit problème.

Depuis quelques temps, et même plus, j'ai envie de faire une recherche approfondie sur les dragons . Le truc, c'est que je ne sais pas par où commencer, ni où chercher. J'habite dans une petite ville où les gens ont l'esprit fermé, et je suis un peu en froid avec la bibliothécaire...) alors, pourriez-vous m'aider ? Vous pouvez publier mon adresse pour que des fins connaisseurs lecteurs puissent m'envoyer leur connaissances...

Astrid RUIZ
205, chemin de la Haute Fosse
88100 Taintrux (Vosges)

*Voilà, **Astrid**, qui est fait... Bonnes recherches.*

Bonjour à vous !

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour le magazine aussi joli à regarder qu'intéressant à lire (et vous pouvez me croire, cette dernière qualité est devenue chose rare ces dernières années !). L'idée de proposer un thème à chaque fois me paraît excellente mais n'avez-vous pas peur de manquer d'inspiration et de sombrer dans les "grands classiques" (Anges, vampires...) ?

Si je vous écris, c'est avant tout pour vous exprimer ma très grande surprise lorsque plusieurs personnes m'ont affirmées avoir aperçu une de mes illustrations dans votre rubrique courrier à laquelle je ne me souviens pas d'avoir écrit avant aujourd'hui. Je ne pense pas que la demoiselle (Laeticia Plumet) à qui vous avez attribué mon dessin ne soit coupable de cette erreur.

En vous souhaitant une bonne continuation.

Bénédicte Lajous
Association Kitsune

Bonjour Bénédicte,

Tout d'abord, toutes nos excuses quant à l'erreur que nous avons commise avec ton dessin. Laeticia nous l'avait par ailleurs signalé. Pour les dossiers, nous n'avons aucune crainte, nous alternerons les sujets "pointus" avec les "faciles", sachant que même sur un thème "archi-connu", nous nous efforcerons de réfléchir à la façon d'Ekllipse...

Fabrice.

A gauche et à droite, Pascal Izac,

UNE TOILE À PARCOURIR...

UN COUP D'OEIL DANS LA MATRICE...

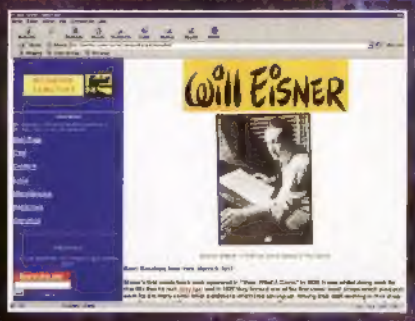
Devant l'immensité de la toile on peut se trouver rapidement perdu, afin de ne pas errer au hasard, voici, piochés dans les milliers de sites, quelques pages en rapport avec ce numéro...

www.geocities.com/zublavish/ShineFrench.html

L'autel dédié à Katsura ne décevra pas les amateurs de l'auteur nippon. On notera tout particulièrement, hormis les habituelles galleries, les traductions en ligne de ses produits, dont celles des historiettes et interviews du fameux art-book : 4C.

www.members.spree.com/sip/westumulka/spirit/eisner.html

La vie et l'oeuvre de l'un des plus grands architectes de la narration graphique.



www.urbicande.be

Porte officielle vers l'univers des Cités Obscures... Le site est magnifique et le voyage tout aussi onirique et déconcertant que la saga des urbatectes Schuiten et Peeters. Attention, promenade addictive s'il en est !

www.eventcomics.com

Nostalgie au programme, et retour sur les années *Event* de Joe Quesada et de son comparse Jimmy Palmiotti. Retrouvez les personnages du duo : Ash et Painkiller Jane.

www.claire-wendling.net

Si vous cherchez à savoir à quoi ressemble les rares et introuvables pièces de Claire, venez sur son site, elles y sont. Et les projets de la dame vous sont présentés en prime.

www.cbldf.org/

Le site du Comic Book Legal Defense Fund recense tout ce que vous devez savoir sur l'organisation anti-censure américaine...

www.multimania.com/bendark/comicsenfrance.htm

Très bien documenté, voici un site qui pourrait bien devenir la référence sur les sorties françaises de BD américaines. Qui plus est, un important dossier s'intéresse à la gamme Marvel Knights.

www.pifgadget.com

L'éventail le plus complet possible du digne successeur de Vaillant. De l'historique, des gadgets recensés aux séries mythiques qui ont fait l'histoire de l'hebdomadaire, rien ne manque...

Rendez-vous dans deux mois, d'ici là : Ecrivez-nous :

Ekllipse@hotmail.com

Ekllipse@hotmail.com

Au sommaire du numéro 7 :

GO NAGAÏ, *Goldorak Go !*

S'il est surtout connu en francophonie pour ses robots Végasiens, Go Nagaï est reconnu dans son pays comme l'un des plus grands maîtres... (Re)découvrez Devilman, Cherry Miel et Grendizer

DENIS BAJRAM, *Dans l'espace...*

...personne ne vous entend dessiner ! Perfectionniste, passionné et emporté, qu'il s'assoie derrière un piano ou vous parle physique quantique, l'homme orchestre, de zombies de l'espace en guerre universelle fait trembler la galaxie bédé...

TIM SALE, *Suspense, mystère, et diable jaune...*

Surhomme, chauve-souris, avocat du diable atteint de cécité, il revisite régulièrement les mythes de la bande dessinée d'outre-atlantique. Chaque fois rajeunis, ses héros se jouent du temps...

Le grand dossier du bimestre :

Vampires
et autres créatures de la nuit

Au menu :

CRIMSON.

Vampire Princess Myu.

LE PRINCE DES TÉNÈBRES.

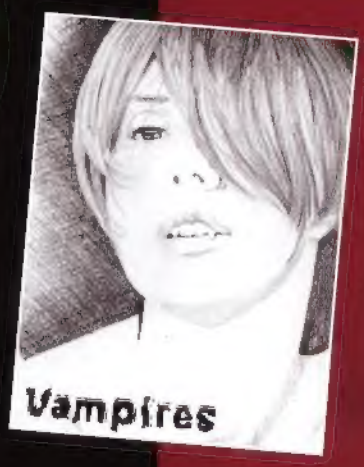
La ville bat au rythme d'un coeur malade, frénétique et nocturne, elle palpite aux infra-basses des boîtes de nuit. Mais ils sont là, dans l'ombre, à guetter celui qui s'éloignera des grandes artères...

Sans oublier :

Découvrez (vraiment, cette fois !) les dessous coquins des pin-up de Nicolas Malfin dans une chouette leçon de dessin !

Découvrez, en avant-première, les futurs talents de l'an 3000.

Et, bien sûr, toutes nos rubriques habituelles : le retour du routard-otaku, le bédéphile, le comic-addict, les exercices de style du bimestre, des bulles d'air partout et votre courrier...



RETROUVEZ Ellipse FIN JANVIER 2001 !

LA REFERENCE EN PARA-BD

@lexia & Mister Bog

Vous proposent
Le plus grand choix para-BD sur internet
de 25 à 120 000 FF

STATUETTES	SERIGRAPHIES	MONTRES
FIGURINES	LITHOGRAPHIES	TIRAGES DE TETE
BRONZES	JAQUETTES	PORTFOLIOS
OBJETS	EX LIBRIS	COLLECTORS
AFFICHES	VETEMENTS	...

ET TOUTES LES NOUVEAUTES ...

NOUVEAU : Show-room (ouvert le week-end)

www.a-bd.com

A tout de suite ... **Connectez-vous !!!**

100% SECURISE / PAIEMENT BANCAIRE 100% S

ABD - 89 route des Romains 67200 STRASBOURG - FRANCE

Téléphone : 03.90.20.45.82 Télécopie : 03.90.20.45.81 mail : info@a-bd.com